Deutschland € 14,95 Österreich € 16,90 Schweiz SFR 25,80

retro* GAMER

retro* GAMER SPEZIAL 1/2020



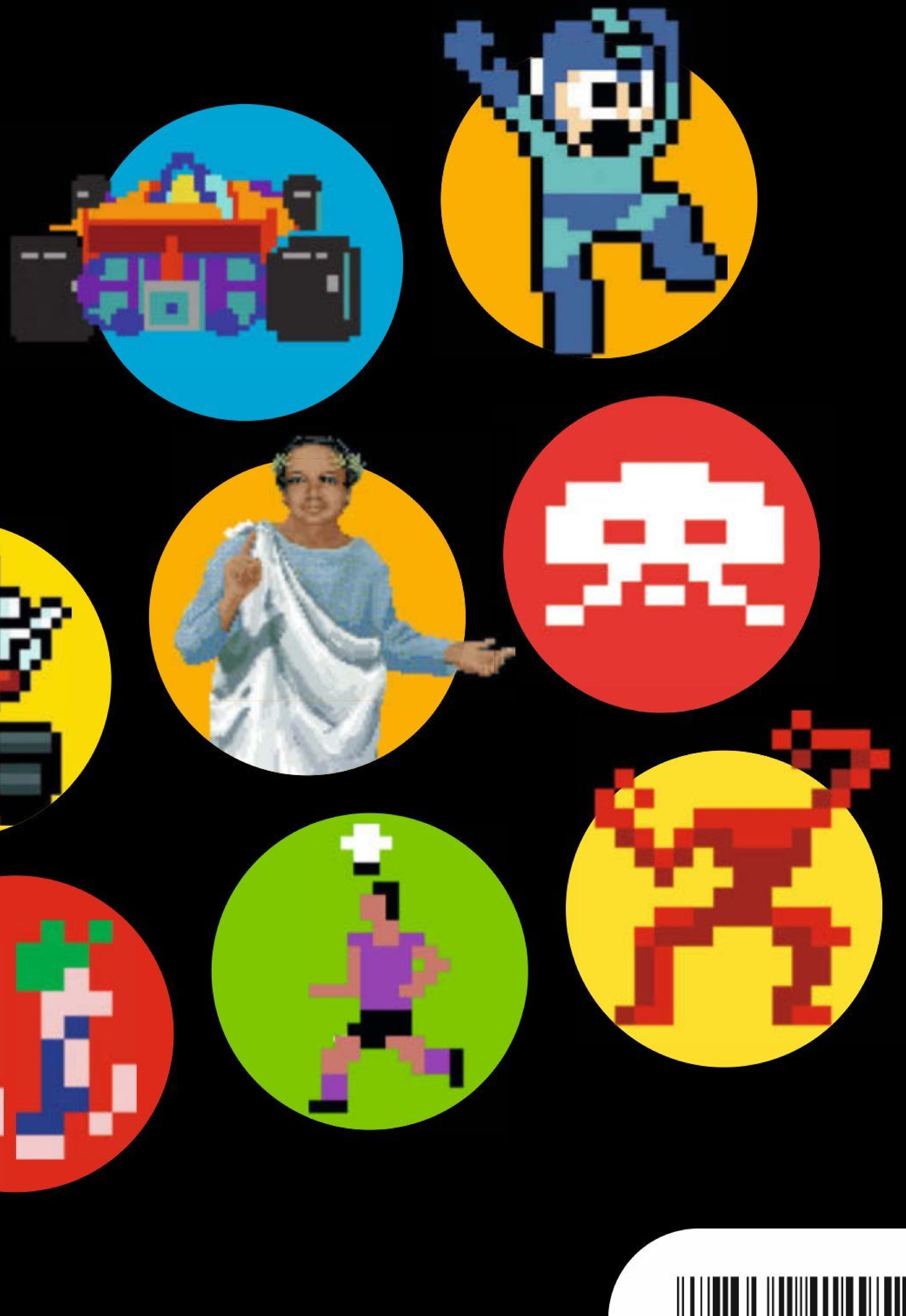


Die 60 persönlichen Favoriten unserer Retro-Experten

260 Seiten

DIE BESTEN 100 RETRO-SPIELE

Das ultimative Kompendium: Diese Klassiker müsst ihr kennen!




4 198962 414952 01

retro*GAMER

DIE BESTEN 100 RETRO-SPIELE



Willkommen zu unserem Sonderheft, das für alle Zeiten und ohne jeden Zweifel die exakt 100 besten Retro-Spiele auflistet, Widerspruch ausgeschlossen!

Natürlich nicht: Je nach berücksichtigten Genres, Plattformen, Zeiträumen und vor allem persönlichen Vorlieben sehen wohl keine zwei Retro-Rangleitern exakt gleich aus. Dennoch haben wir uns viele Gedanken gemacht über unsere Top-100-Liste, die gleichermaßen auch die Heftstruktur festlegt: Angefangen bei Platz 100 blättert ihr euch nach hinten immer weiter Richtung Platz 1 durch.

Wie sind wir bei der Auswahl vorgegangen? Zunächst einmal haben wir für dieses Sonderheft nur Klassiker in Erwägung gezogen, die spätestens 1995 erschienen sind. Erstens, weil dann alle Spiele, von heute aus gesehen, mindestens 25 Jahre alt sind. Leider fallen damit einige Konsolen raus, die natürlich ebenfalls retro sind, darunter die PlayStation. Es fehlen dadurch mehrere Klassiker wie **Pokemón Rot/Blau** (1996) oder **Diablo** (1996) oder **Legend of Time: Ocarina of Time** (1998), die ganz sicher in den Top 100 gelandet wären, und vermutlich weit oben.

Deshalb hatten wir auch an 1999 als Grenze gedacht. Doch zwischen 1995 und 1999, und das ist der zweite Grund für unsere Entscheidung, wurde 3D zur vorherrschenden Technologie, ein klarer Bruch zu den bisherigen Pixelwelten. Gleichzeitig sind just die frühen 3D-Titel aus heutiger Sicht schwer ertragbar: Nichts altert so schnell wie nackte Polygone, fehlende Kantenglättung und sichtverkürzender Extrem-Nebel. Die damals topmodernen frühen 3D-Titel hätten neben der ausgereiften Pixelgrafik ihrer älteren Konkurrenz für heutige Augen hässlich ausgesehen (natürlich gibt es dennoch einige 3D-Spiele im Heft, sofern vor 1996 erschienen).

Die Platzierungen selbst beruhen auf Gesprächen, eigenen Erfahrungen, fremden Toplisten, Abwägungen und vor allem viel Subjektivität. Mit Sicherheit gibt es Hunderte Spiele (aber nicht Tausende), die ebenso in der Liste hätten landen können, wenngleich vielleicht nicht auf den vordersten Rängen. Ich bin jedenfalls sicher, dass ihr etliche Titel im Heft finden werdet, an die ihr euch persönlich gerne zurückerinnert. Und vielleicht gibt es ja auch den einen oder anderen, auf den ihr durch dieses Heft erst Lust bekommt.

Wir starten, wie beschrieben, mit Rang 100 und arbeiten uns bis Rang 1 vor, die Platzierung thront jeweils unübersehbar links oben auf der ersten Artikelseite. Für die Angabe von Erscheinungsjahr und Plattform direkt darunter sind wir nach folgender Regel vorgegangen: Es ist immer die ursprüngliche Plattform und das ursprüngliche Jahr – außer der Artikel bezieht sich explizit auf eine andere Fassung, dann stehen die Daten von dieser unter der Platzierung. Und das kommt häufig vor!

Eine weitere Frage war bei der Zusammenstellung: Wie mit Serien umgehen? Viele große Klassiker wurden durch Nachfolger immer besser, wobei meist die spielerischen Verbesserungen von Mal zu Mal geringer wurden. Wir haben für dieses Heft immer zunächst über den ersten Serienteil nachgedacht, uns teilweise aber auch für einen späteren entschieden. Und manche Serien sind so wichtig, dass sie sogar zweimal in diesem Heft auftauchen, darunter **Super Mario Bros.**, **Monkey Island** und **Legend of Zelda**.

Zur Auflockerung verraten euch zwischendurch (genau genommen: vor und nach jedem Block von 20 Spielen) deutsche Spieleveteranen wie **Michael Hengst, Roland Austinat, Mick Schnelle, Stephan Freundorfer** oder **Anatol Locker** ihre ganz persönlichen Retro-Top-10. Und zwar ebenfalls unter Beachtung der Grenze „1995“, ansonsten aber ohne jede Einschränkung.

Viel Spaß mit diesem Sonderheft, und lasst uns gerne wissen, wie ihr es findet. Welchen Titel wir unbedingt noch hätten aufnehmen müssen. Oder welche Themen ihr euch für die Zukunft wünscht!

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

Jörg Langer



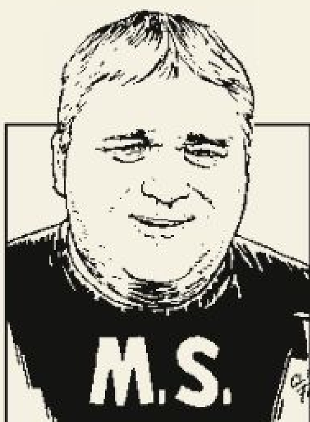
Anatol Locker



Jörg Langer



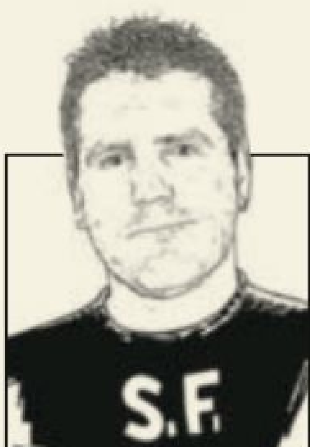
Michael Hengst



Mick Schnelle



Roland Austinat



Stephan Freundorfer

retro GAMER



DIE BESTEN 100 RETRO-SPIELE



008 PLATZ 100 **Spacewar!** (1962, PDP-10)
010 PLATZ 99 **F15 II Strike Eagle** (1984, C64)
012 PLATZ 98 **Pole Position** (1982, Arcade)
014 PLATZ 97 **Bruce Lee** (1984, C64)
018 PLATZ 96 **R-Type 1 & 2** (1989, Arcade)
020 PLATZ 95 **Descent** (1995, MS-DOS)
022 PLATZ 94 **Bundesliga Manager** (1989, Amiga)
024 PLATZ 93 **Missile Command** (1980, Arcade)
028 PLATZ 92 **King's Bounty** (1991, Mega Drive)
030 PLATZ 91 **Phantasy Star 4** (1987, Master System)
032 PLATZ 90 **Dragon Quest IV** (1990, NES)
034 PLATZ 89 **Frankie Goes to Hollywood** (1985, C64)
036 PLATZ 88 **The Guild of Thieves** (1987, MS-DOS)
037 PLATZ 87 **International Karate+** (1987, C64)
038 PLATZ 86 **King's Quest** (1984, PC JR.)
040 PLATZ 85 **Emlyn Hughes International Soccer** (1988, C64)
084 PLATZ 70 **NBA Jam** (1993, Arcade)
088 PLATZ 69 **Turrican II** (1991, Amiga)
089 PLATZ 68 **Star Control 2** (1992, MS-DOS)
090 PLATZ 67 **Star Wars – The Arcade Game** (1983, Arcade)
094 PLATZ 66 **Bomberman** (1985, NES)
096 PLATZ 65 **Speedball 2** (1990, Amiga)
098 PLATZ 64 **Contra 3 – The Alien Wars** (1992, SNES)
102 PLATZ 63 **Sensible Soccer** (1992, Amiga)
103 PLATZ 62 **Empire** (1987, Atari ST)

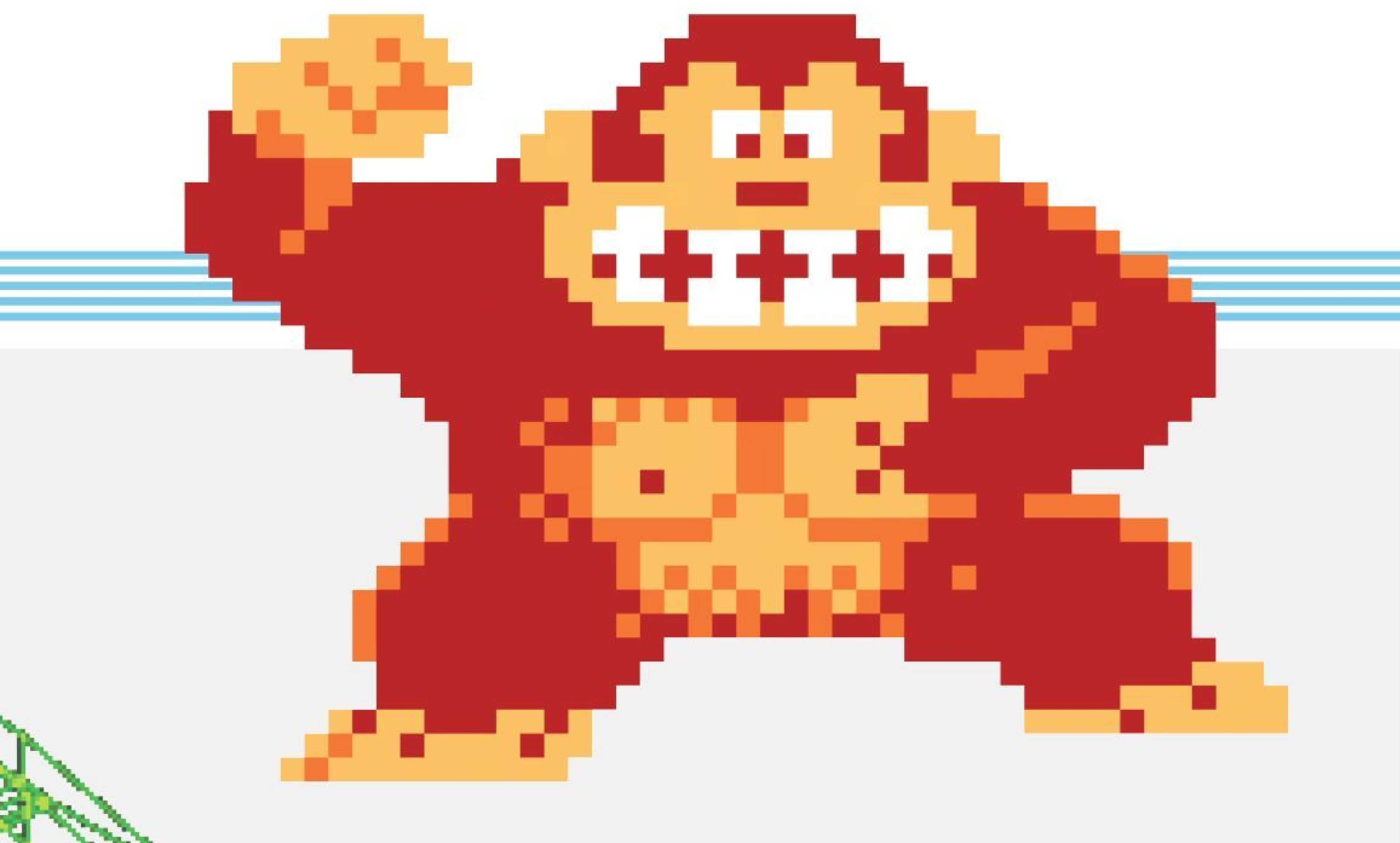
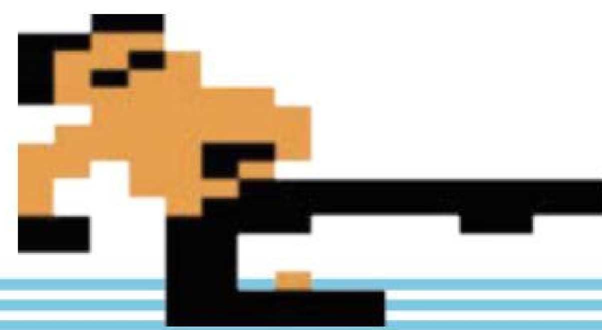
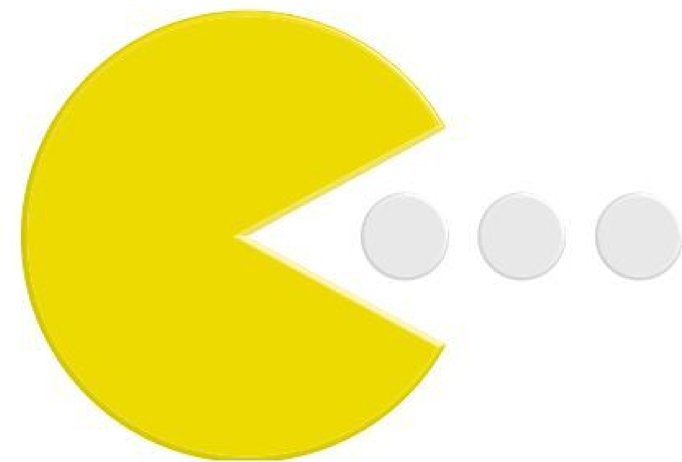


006 TOP 10 **MICHAEL HENGST**
054 TOP 10 **STEPHAN FREUNDORFER**
108 TOP 10 **MICK SCHNELLE**

042 PLATZ 84 **Command H.Q.** (1990, MS-DOS)
044 PLATZ 83 **The Oregon Trail** (1985, Apple II)
048 PLATZ 82 **Curse of the Azure Bonds** (1989, C64)
050 PLATZ 81 **Breakout** (1976, Arcade)
056 PLATZ 80 **Robotron: 2084** (1982, Arcade)
060 PLATZ 79 **Seven Cities of Gold** (1984, C64)
062 PLATZ 78 **Gauntlet 2** (1986, Arcade)
064 PLATZ 77 **Star Raiders** (1979, Atari 8-Bit)
068 PLATZ 76 **System Shock** (1994, MS-DOS)
070 PLATZ 75 **Streets of Rage** (1991, Mega Drive)
074 PLATZ 74 **Wasteland** (1988, Apple II)
076 PLATZ 73 **Summer Games** (1984, C64)
078 PLATZ 72 **Head Over Heels** (1987, ZX Spectrum)
082 PLATZ 71 **Frogger** (1981, Arcade)
104 PLATZ 61 **Koronis Rift** (1985, C64)
110 PLATZ 60 **Ridge Racer** (1995, Arcade)
112 PLATZ 59 **Marble Madness** (1984, Arcade)
114 PLATZ 58 **Knight Lore** (1984, ZX Spectrum)
118 PLATZ 57 **Adventure** (1979, Atari 2600)
120 PLATZ 56 **Mortal Kombat** (1992, Arcade)
124 PLATZ 55 **Uridium** (1986, C64)
126 PLATZ 54 **Panzer General** (1994, MS-DOS)
128 PLATZ 53 **X-Wing** (1993, MS-DOS)
130 PLATZ 52 **Myst** (1993, Mac)
132 PLATZ 51 **Lemmings** (1991, Amiga)
134 PLATZ 50 **Dune 2** (1992, MS-DOS)
135 PLATZ 49 **Populous** (1989, Amiga)
136 PLATZ 48 **Metroid** (1987, NES)





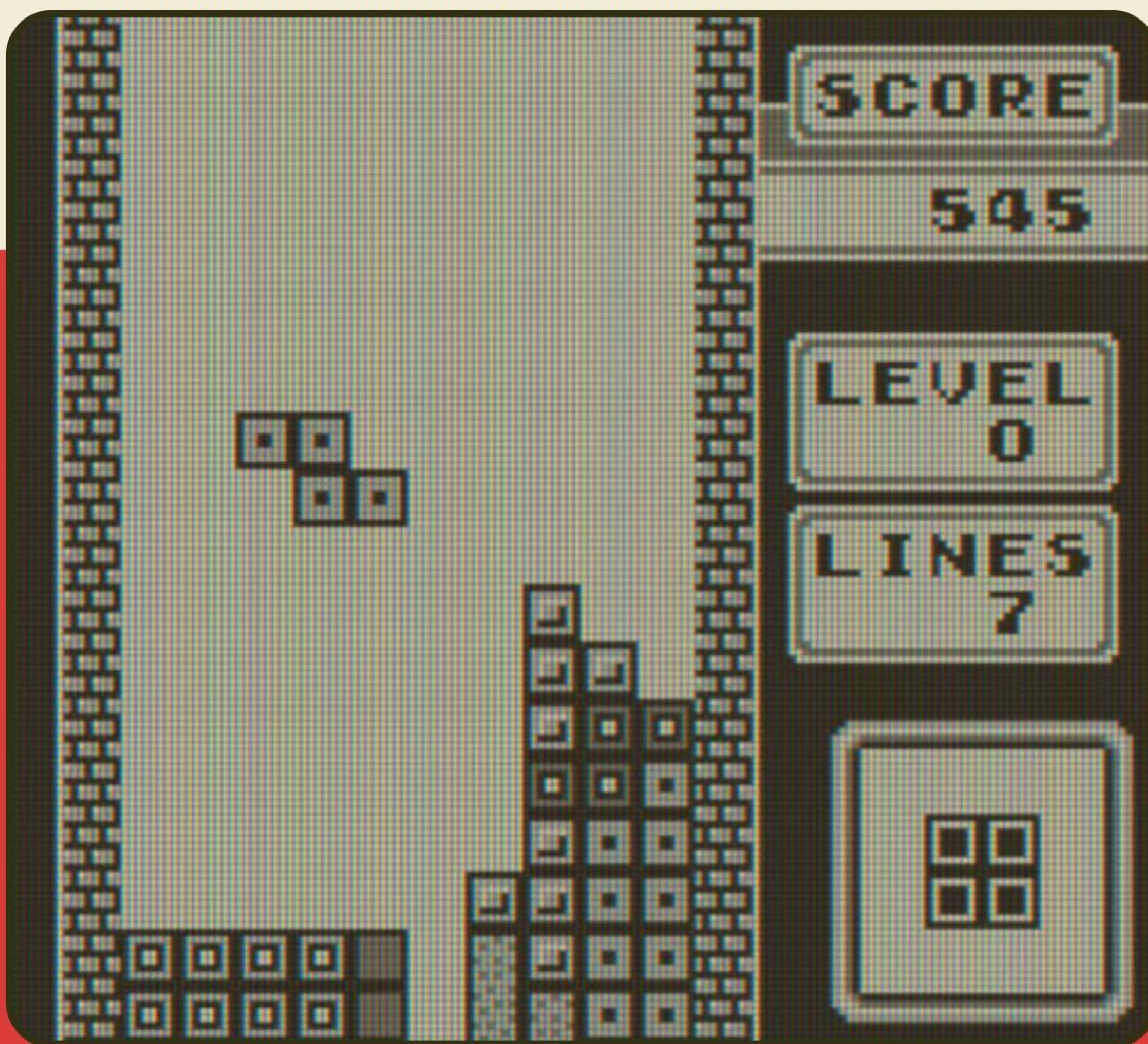
138 **PLATZ 47** **The Sentinel** (1986, BBC Micro)
140 **PLATZ 46** **Mega Man** (1987, NES)
142 **PLATZ 45** **Castlevania** (1986, NES)
144 **PLATZ 44** **Maniac Mansion** (1987, C64)
146 **PLATZ 43** **Pitfall 2** (1984, Atari 2600)
148 **PLATZ 42** **Asteroids** (1979, Arcade)
152 **PLATZ 41** **Super Mario World** (1990, SNES)
156 **PLATZ 40** **Wing Commander** (1990, MS-DOS)
158 **PLATZ 39** **X-COM: UFO Defense** (1994, MS-DOS)
160 **PLATZ 38** **Bard's Tale** (1985, C64)
162 **PLATZ 37** **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** (1992, MS-DOS)
164 **PLATZ 36** **Prince of Persia** (1989, Apple II)
166 **PLATZ 35** **Archon** (1983, C64)
168 **PLATZ 34** **Street Fighter 2** (1991, Arcade)
172 **PLATZ 33** **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** (1991, Amiga)
174 **PLATZ 32** **Railroad Tycoon** (1990, MS-DOS)
176 **PLATZ 31** **Impossible Mission** (1984, C64)
180 **PLATZ 30** **Rogue** (1980, MS-DOS)
182 **PLATZ 29** **Paradroid** (1985, C64)
186 **PLATZ 28** **Boulder Dash** (1984, Atari 8-Bit)
190 **PLATZ 27** **Legend of Zelda: A Link to the Past** (1991, SNES)
194 **PLATZ 26** **Defender** (1981, Arcade)
196 **PLATZ 25** **Command & Conquer** (1995, MS-DOS)
198 **PLATZ 24** **Super Mario Kart** (1992, SNES)
202 **PLATZ 23** **Day of the Tentacle** (1993, MS-DOS)
203 **PLATZ 22** **Dungeon Master** (1987, Atari ST)
204 **PLATZ 21** **Chrono Trigger** (1995, SNES)
208 **PLATZ 20** **Pirates!** (1987, C64)
210 **PLATZ 19** **Ultima Underworld** (1992, MS-DOS)
212 **PLATZ 18** **Sonic the Hedgehog 2** (1992, Mega Drive)
214 **PLATZ 17** **Donkey Kong** (1981, Arcade)
216 **PLATZ 16** **Ultima V** (1988, C128)
218 **PLATZ 15** **Super Metroid** (1994, SNES)
220 **PLATZ 14** **Pong** (1972, Arcade)
222 **PLATZ 13** **M.U.L.E.** (1983, Atari 8-Bit)
224 **PLATZ 12** **The Secret of Monkey Island** (1990, MS-DOS)
228 **PLATZ 11** **The Legend of Zelda** (1986, NES)
232 **PLATZ 10** **Doom** (1993, MS-DOS)
234 **PLATZ 9** **Elite** (1984, BBC Micro)
235 **PLATZ 8** **Space Invaders** (1978, Arcade)
236 **PLATZ 7** **Zork** (1977, PDP-10)
238 **PLATZ 6** **Final Fantasy 6** (1994, SNES)
240 **PLATZ 5** **Sim City** (1989, Mac)
242 **PLATZ 4** **Pac-Man** (1980, Arcade)
246 **PLATZ 3** **Civilization** (1991, MS-DOS)
250 **PLATZ 2** **Super Mario Bros.** (1985, NES)
252 **PLATZ 1** **Tetris** (1984, Elektronika 60)

154 TOP 10 **ANATOL LOCKER**
206 TOP 10 **ROLAND AUSTINAT**
256 TOP 10 **JÖRG LANGER**



RUBRIKEN

003 **Editorial**
004 **Inhalt**
258 **Vorschau & Impressum**





Michael Hengsts

RETRO-TOP-10

Für euch ist Michael Hengst in sich gegangen, haderte mit sich, lieferte erst eine reine JRPG-Liste ab, erwählte dann aber doch schweren Herzens eine genreübergreifende Top 10.

01 TETRIS

1989, GAME BOY

● *Tetris* hat nicht nur die höchste Wertung in der Geschichte der *Power Play* bekommen, sondern gilt als das wohl beste Spiel aller Zeiten! Das in seiner Simplizität und spielerischen Genialität kaum zu überbietende Puzzlespiel ist praktisch zeitlos: Es macht heute noch genauso viel Spaß wie vor 30 Jahren – und wird auch in weiteren 30 Jahren seine Spieler begeistern, jenseits von modernen Grafik-Engines, Gigahertz-Werten, optischen Finessen und Genre-Grenzen. *Tetris* übersteht jede Technikgeneration mit Bravour und ist deshalb meine „Nummer eins".

05 STARCROSS

1982, C64

● Neben *Dungeon Master* ist das klassische Infocom-Text-Adventure *Starcross* mit dafür verantwortlich, dass ich nun seit über drei Jahrzehnten in dieser Branche arbeite. *Starcross* hat meine Begeisterung für Text-Abenteuer entfacht. Nach dem herrlichen SF-Abenteuer habe ich so ziemlich alles von Infocom verschlungen. Ob *Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Leather Goddesses of Phobos, Planetfall, Suspended* oder *Zork*. Damals war das wichtigste Utensil, um mich durch die fantastischen Textwelten zu bewegen, das unvermeidliche Langenscheidt-Wörterbuch, da meine Schulenglisch-Kenntnisse noch recht überschaubar waren.



06 ELITE

1985, C64

● Vor die Wahl gestellt, mit der damaligen Freundin zu einer Party zu gehen oder mit finsteren Thargoiden ein Gefecht in den Tiefen des Weltalls zu führen und ein paar Kisten Drogen zu schmuggeln, musste ich dann doch leider die Trennung einleiten. Der Anreiz von virtuellem Ruhm und Reichtümern war einfach zu stark. Kurzum: Das *Elite*-Fieber hatte mich gepackt. Der Donau-Walzer beim pixelgenauen Andocken war wohl das (nicht nur von mir) meistgehasste Musikstück in einem Computerspiel. Als ich mir dann endlich einen Andockcomputer kaufen konnte, brauchte ich dessen automatischen Dienste nicht mehr – praktisch im Schlaf konnte ich meine Flugbahn der Rotation einer Raumstation anpassen, um dann intergalaktischen Handel zu treiben!



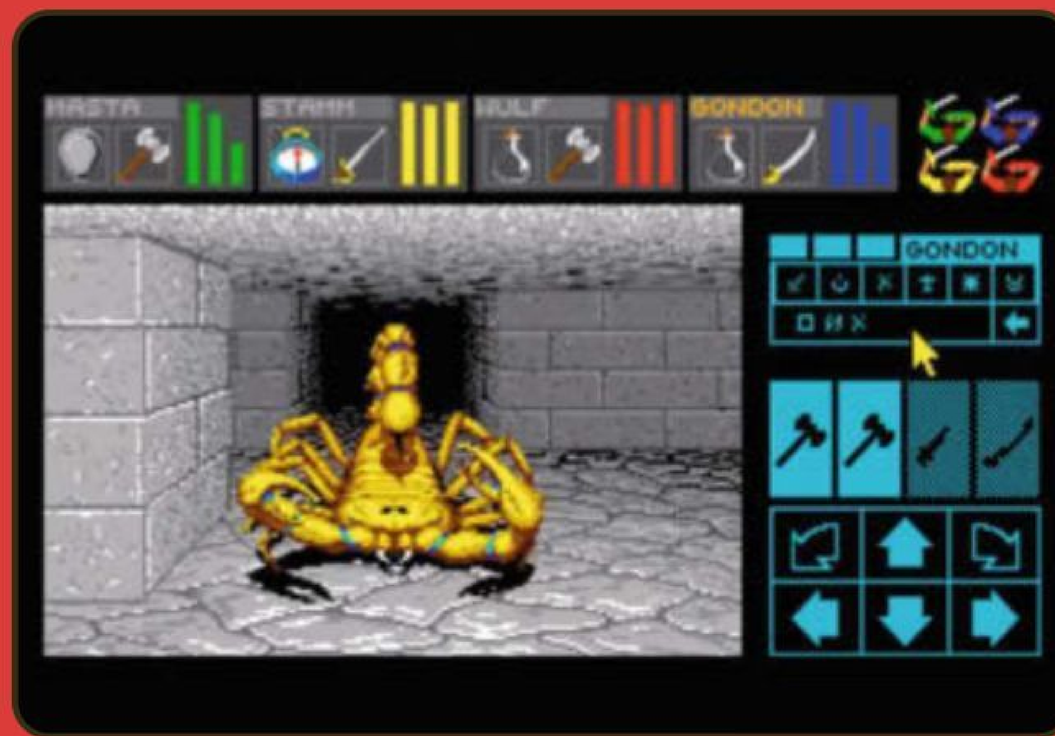
07 THE LEGEND OF ZELDA

1986, NES

● 1986 hatte die Videospielewelt eigentlich noch mit dem großen Crash von 83/84 zu kämpfen. Aber trotz der widrigen wirtschaftlichen Umstände veröffentlichte der japanische Konzern Nintendo 1985 das 8-Bit-System NES (Nintendo Entertainment System) in den USA. Mit Erfolg: Lange Zeit sicherte sich Nintendo dort über 90 Prozent Marktanteil – vor allem dank der Flaggschiff-Spiele *Super Mario* und natürlich *The Legend of Zelda*. Während ich mit dem kleinen dicken Klempner (so wie auch heute noch) wenig anfangen konnte, sorgte der kleine grüne Elf für Begeisterung – eine lebenslange Liebe zu Hyrule entstand.









02 THE BARD'S TALE

1986, C64

The Bard's Tale war mein allerstes Rollenspiel für den Computer und gleichzeitig der Beginn einer lebenslangen Liebe zum Genre. Wie könnte ich meine erste Liebe vergessen? Es war, ganz nebenbei, auch mein erstes Originalspiel für den C64. Denn die Überlebenschance meiner Heldentruppe war ohne Anleitung praktisch gleich null. Aber mit der famosen Anleitung sowie Karopapier, Bleistift und jeder Menge Geduld habe ich dann nach ein paar Wochen den Finsterling Mangar erledigt und Skara Brae befreit.

03 DUNGEON MASTER

1987, ATARI ST

Das Spiel war ursächlich dafür verantwortlich, dass ich nun seit über 30 Jahren in der Branche tätig bin. Ein Meisterwerk! Das erste 3D-Rollenspiel mit Echtzeitkampf und einem besonderen Erfahrungssystem! Selbst heute kenne ich noch einige Levels des Dungeons sowie ein paar der Zaubersprüche auswendig. *Dungeon Master* ist zudem in Würde gealtert und macht auch heute noch einen Heidenspaß. Nur auf eine Automap muss der Spieler verzichten – aber wozu gibt es Karopapier?

04 GUNSHIP

1986, C64

Meine erste echte Flugsimulation. Nicht nur spielerisch, sondern auch haptisch und sensorisch damals ein Hammer – allerdings auch, weil ich das bei einem Kumpel mit umgebautem Bürostuhl und daran festgeschraubtem Joystick (aka Pilotensitz) spielte und aus dem Hintergrund immer knackige Kommentare und harsche Anweisungen von einem damals anwesenden Vietnam-Veteranen schallten. Das war zwar nicht wirklich politisch korrekt, aber hat ungemein zum Flair beigetragen! Heute kann ich die optisch schlichte und im Grunde sehr langsame C64-Version allerdings nicht mehr bedenkenlos empfehlen.

08 M.U.L.E.

1983, C64

Optisch hat *M.U.L.E.* den Charme einer Excel-Tabelle und hinterließ schon damals einen, sagen wir mal höflich, simplistischen Eindruck. Spielerisch war das Meisterwerk von Dan Bunten seiner Zeit weit voraus. Alleine der knuffige Multiplayer-Modus, gepaart mit dem einfachen, aber genialen Wirtschaftsspiel, sorgte mit der unterschwelligen Komplexität für hitzige Gefechte auf und insbesondere vor dem Bildschirm. Leider zahlte sich die famose Schöpfung für den Schöpfer kaum aus: *M.U.L.E.* kannte zwar jeder, aber ein Original besaßen nur die wenigsten.

09 NECTARIS

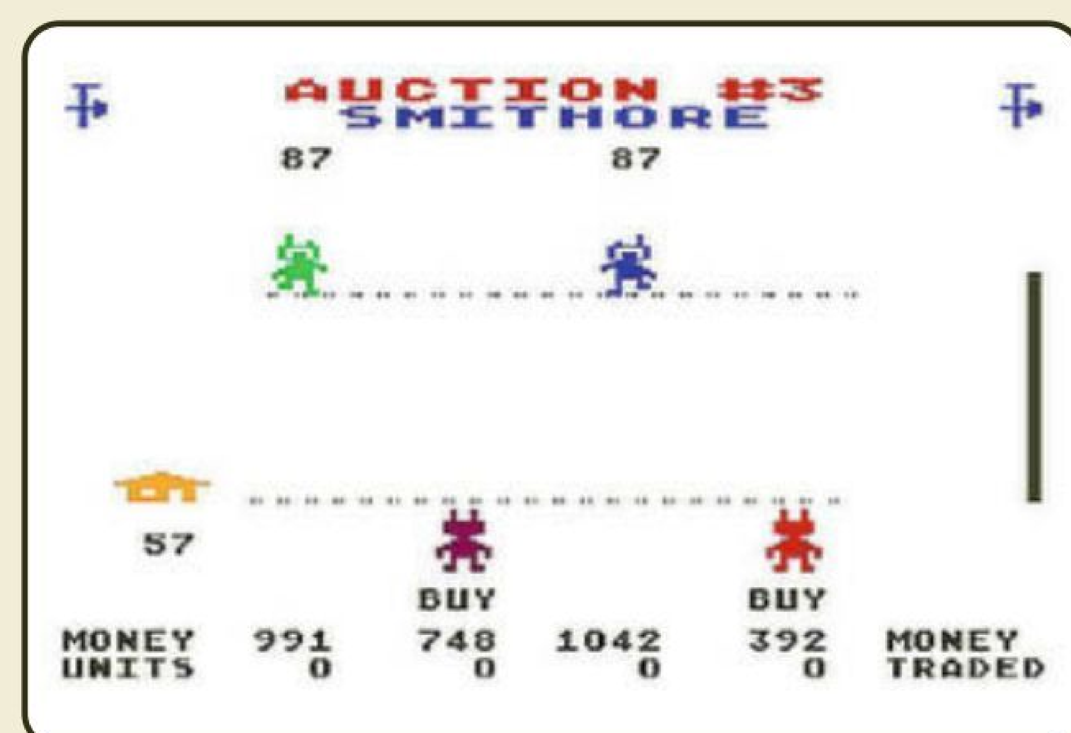
1989, PC ENGINE

Das winzige weiße japanische Konsolenkraftpaket PC Engine (TurboGrafx-16 im Westen) sorgte bei uns in der Redaktion für wahre Freudentaumel. Vor allem die famosen Action-Kracher wie *Twin Cobra*, *R-Type, 1943* und der Freundschaftskiller *Bomberman* gehörten zu den Lieblingen im Kollegenkreis. Ich persönlich fand Gefallen an knackigen Action-Adventures wie *Neutopia* und vor allem am Hexfeld-RTS *Nectaris* (welches später als *Military Madness* dann auch in den USA erschien). Mit *Nectaris* war mein Lieblingsgenre-Pentagon komplett und hat sich seit 30 Jahren nicht verändert.

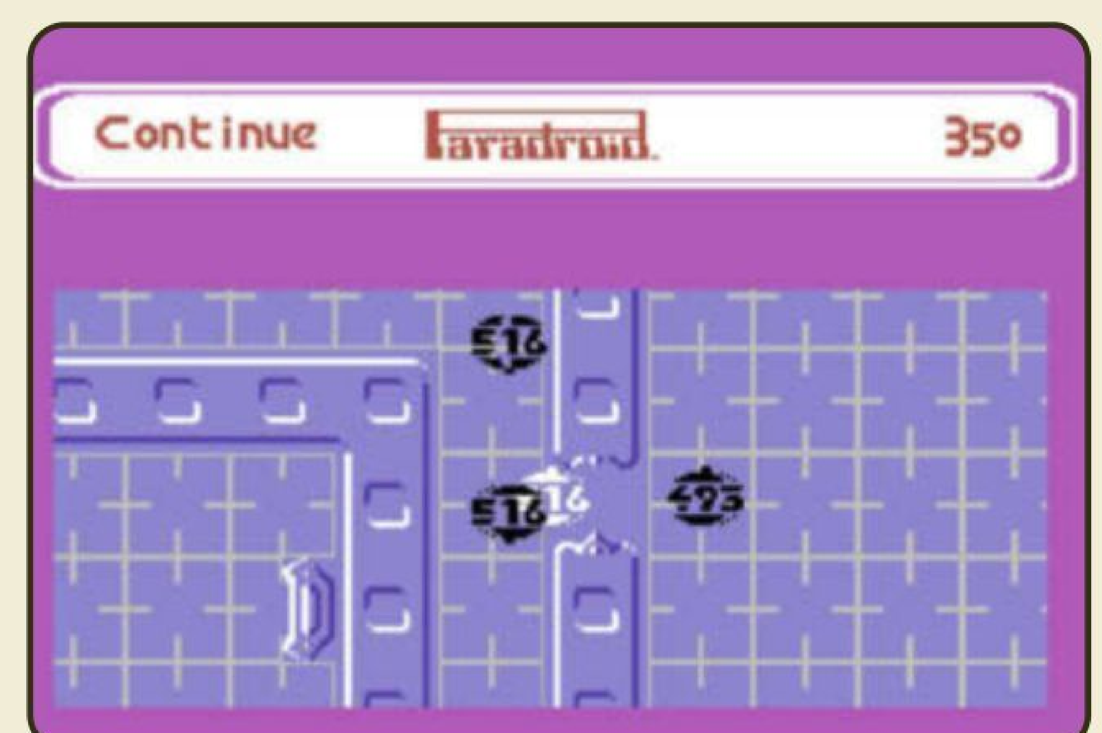
10 PARADROID

1985, C64

Andrew Braybrook galt in den späten 80er Jahren als Programmiergott und Designer-Papst für brillante C64-Unterhaltung. Der Brite schuf einige der herzigsten 8-Bit-Klassiker, die Fans auch heute noch entzücken. Auch wenn der Action-Kracher *Uridium* das wohl bekanntere Werk ist, finde ich persönlich den anspruchsvolleren Roboter-Infiltrations-Action-Knaller *Paradroid* deutlich gelungener. Mit dem kleinen Roboter 001 per Tüftelspiel andere Roboter zu übernehmen und gigantische Schiffe von finsteren Droiden zu befreien, macht auch heute noch Spaß.









DER URKNALL

SPACEWAR!

Spacewar! wurde bereits 1962 auf dem PDP-1 veröffentlicht und gilt als erstes Videospiel überhaupt. Wir kehren ganz an den Anfang zurück und sprechen mit dem Mann, der das allererste „echte" Videospiel programmiert hat: Steve Russell.

» Die Schiffe hießen „Nadel" und „Keil".

RG: Vor geraumer Zeit haben wir den Schöpfer der Magnavox Odyssey, Ralph Baer, interviewt und ihn „Vater der Videospiele" genannt. Macht dich das zum Großvater?
SR: Damit kann ich leben [lacht]. Ich habe gezeigt, dass man ein interessantes Spiel auf einem Computer spielen kann. Und das zu einer Zeit, als Computer sehr teuer waren und niemand Zugang zu ihnen besaß. Als sie billig genug wurden, erinnerten sich einige Leute an *Spacewar!* und machten es nach … oder machten es noch besser.

RG: 1958 hast du am Massachusetts Institute of Technology angefangen.
SR: Nach meinem Abschluss bot mir der Informatikprofessor John McCarthy einen Job an. Er forschte an künstlicher Intelligenz. Ich war 21 Jahre alt und es war eine großartige Chance für mich. Ich hatte Zugriff auf den schnellsten und leistungsstärksten Computer dieser Zeit, den IBM 704. Der war zwar launisch, konnte aber auch sehr gut programmiert werden.

RG: Hast du gleich an ein Spiel gedacht, als ein PDP-1 im Herbst 1961 am MIT eintraf?
SR: Nicht sofort. Professor Minsky hatte ein Demo-Programm geschrieben, das jeder Minskytron nannte. Auf dem Bildschirm erzeugte es einen Kaleidoskopeffekt. Schalter veränderten das Muster. Es war nicht wirklich aufregend. Der Anstoß für mich, *Spacewar!* zu schreiben, bestand darin, einen Raumschiff-Trainer zu programmieren und so ein besseres Demo-Programm für den PDP-1 zu schreiben.


Bild: Wikipedia (cc-Lizenz, Autor: vonguard)

» Steve Russell (2011 bei einer Veranstaltung des Computer History Museum)

RG: *Spacewar!* sollte ein Raumschiff-Trainer sein?
SR: Die USA und die UdSSR stritten damals um die Vorherrschaft im Weltraum. Ein Raumschiff zu haben, das man kontrollieren konnte, schien also ein spannendes Thema zu sein. Wir alle mochten Science-Fiction. Wir bewaffneten die Raumschiffe mit Raketen, um sich gegenseitig in die Luft zu jagen. So hatten wir ein Spiel für zwei Spieler. Ich habe das Ausrufezeichen an das Namensende gesetzt, als es fertig entwickelt war.

RG: Du hast Ende 1961 damit begonnen. War das deine Hauptaufgabe?
SR: Es war ein Freizeitprojekt und in keiner Weise offiziell. Software galt damals und bis in die 80er Jahre als wertlos. Man konnte Software nicht urheberrechtlich schützen, niemand hat sie verkauft und niemand hat irgendeinen Wert darin gesehen. Das MIT förderte Projekte für die Nutzung des PDP-1, sodass wir den Computer nutzen konnten, wenn es sonst niemand wollte. Um 23 Uhr wollte nie jemand, sodass ich dann an *Spacewar!* arbeitete.

RG: Hast du die Grafiken für die Raumschiffe zuerst auf Millimeterpapier gezeichnet?
SR: Genau das habe ich gemacht, und ich kann sogar die Vorbilder nennen! Nadel, das lange Raumschiff, ist meine Version einer Redstone-Rakete: die erste US-Rakete im Weltraum. Das andere Schiff, das wir Keil nannten, basierte auf einem Design von Buck Rogers aus den 30er Jahren.

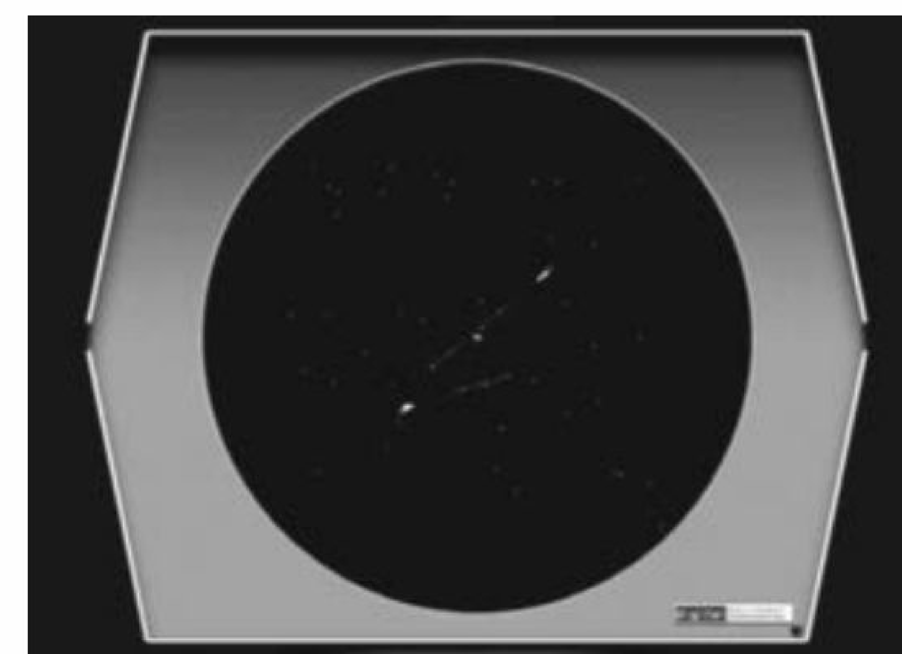
RG: Stimmt es, dass die Flugbahn der Geschosse willkürlich sein sollte?
SR: Ich habe der x- und y-Geschwindigkeit der Torpedos nur eine kleine Zufallszahl hinzugefügt, damit sie manchmal vorbeiflogen, insbesondere bei großer Entfernung. Doch niemand mochte Waffen, die nicht gerade-



» Nadel und Keil auf dem Monitor der PDP-1.







» Am einfachsten erlebt man heutzutage *Spacewar!* im Browser, etwa auf *www.masswerk.at/spacewar*.

aus schießen! Auf vielfachen Wunsch habe ich das zurückgenommen.

RG: Später hast du Schwerkraft hinzuprogrammiert.
SR: Ich wollte schon immer Schwerkraft implementieren, wusste aber nicht, wie das geht. Das Problem war, dass die Schwerkraftberechnung zeitaufwendig war. Das Programm wurde als große Schleife konstruiert. Die Wiederholrate wurde dadurch bestimmt, wie lange es dauerte, diese Schleife zu durchlaufen. Dies und der verfügbare Speicher limitierten die Zahl der darstellbaren Geschosse. Ende 1961 hatten wir eine Version ohne Schwerkraft und konnten schon damit bei mehreren Geschossen kaum die Anzeige aufrechterhalten.

RG: Wie hast du die Dinge beschleunigt?
SR: Dan Edwards fand heraus, wie er meinen Anzeigecode viel schneller machen konnte. Sein Code ließ die Anzeige mit einer Geschwindigkeit ablaufen, die uns die Zeit gab, die Schwerkraft zu berechnen. Pete Samson fand eine Möglichkeit, ein Sternenfeld mit sehr geringem Aufwand anzuzeigen. Er zeigte Sterne zudem nach ihrer tatsächlichen Position am Nachthimmel an. Das machte es viel einfacher, sich vorzustellen, man wäre ein echter Weltraumpilot.

RG: *Spacewar!* merkt sich die Punktzahl. Wurde das hinzugefügt, damit niemand zu lange spielte?
SR: Als wir im Frühjahr 1962 die „Schwerkraft"-Version des Spiels entwickelten, implementierten wir einen Punktezähler. Sonst spielten die Menschen endlos weiter. Diese Version zeigte die Punktzahl in den Lichtern auf dem PDP-1-Bedienfeld selbst und nicht auf dem Bildschirm. Die Punktzahl im Display wurde 1963 hinzugefügt.

RG: Ihr habt sogar eine Hypersprung-Option hinzugefügt.
SR: Wir merkten, dass erfahrene Spieler schnell gewannen, und fanden das ziemlich langweilig. Die Hypersprung-Funktion ermöglichte es unerfahrenen Spielern, auf eine andere Stelle des Spielfelds zu warpen. So konnte man mehreren Geschossen ausweichen. Wir haben dann aber viele unerfahrene Spieler gesehen, die ständig die Hypersprung-Funktion nutzten und jedem Kampf aus dem Weg gingen. Also haben wir die Funktion einem Zufallsfaktor versehen. Kein Schiff überstand danach mehr als sieben Hypersprünge.

RG: Sogar maßgeschneiderte Controller wurden für *Spacewar!* gebaut.
SR: Es war einfach sehr unangenehm, die Schalter an der Vorderseite der Konsole zu verwenden. Der Ellbogen lag auf dem Konsolentisch und wurde schnell wund. Dazu musste man den Kopf Richtung Display verdrehen. Zudem nutzten sich die Knöpfe am PDP-1 mit der Zeit ab, was die Wartungsmitarbeiter verärgerte. Also haben wir weitere Knöpfe in eine Holzkiste gesteckt und diese vor dem PDP-1 installiert, per Kabel mit der Rückseite des Computers verbunden. Das war viel besser, hat uns aber fast ein Jahr gekostet.

RG: Warst du bei der offiziellen Präsentation von *Spacewar!* im MIT?
SR: Nein, ich war mit einer Wehrübung der Armee-Reserve beschäftigt. Martin Graetz hatte einen kurzen Artikel für die Digital Equipment User Group verfasst, einem PDP-Klub. Er übergab ihnen auch das Spiel, sodass jeder, der eine Kopie wollte, auch eine bekam. Wie ich bereits sagte, galt Software damals als wertlos.

RG: Hast du geahnt, dass aus deinem Spiel eine Milliarden-Dollar-Industrie werden würde?
SR: Nein! Ich war bis damals vier Jahre im Geschäft. Es war unmöglich, vorherzusagen, was als Nächstes kommen würde. Ich war nur an meinem nächsten Projekt interessiert. Es brauchte zehn weitere Jahre, bis es bezahlbare Spielgeräte gab. Als das in den 70er Jahren passierte, gab es einige frühe Arcade-Spiele wie *Computer Space* und *Space Wars*, die sich viel von *Spacewar!* abguckten.

RG: Haben dich diese Plagiate verärgert?
SR: Warum? *Spacewar!* war Open Source. Jeder konnte Spaß damit haben.

RG: Aber ihr seid dennoch stolz auf das Spiel.
SR: Ja, total. Die emulierte Version läuft auf der Website von Norbert Landsteiner (*www.masswerk.at/spacewar*). Unsere Originalversion von 1962 ist im kalifornischen Computer History Museum zu sehen. Sie ist seit über 50 Jahren kein einziges Mal abgestürzt.

Bilder aus der kommenden Fernsehserie „From Bedrooms to Billions: The Evolution Of Video Games" von Anthony und Nicola Caulfield sowie Rebellion.




» MIG 17 – ein leichter Jäger, nervig, aber per Sidewinder einfach auszuschalten.


» Die SAM-Stellungen sind in jedem Szenario die Hauptgegner.


» Raketenboote – sind auf See sehr lohnende Ziele.


» Flughäfen – ihre Zerstörung hindert Gegner am Start.

Heute sind Flugsimulationen praktisch ausgestorben: Selbstverliebte Entwickler, die nicht verstanden, was eine gute Simulation ausmacht, trugen sie zu Grabe. Dabei gab es mal eine Zeit, da verkauften sich einzelne Simulationen stolze 1,5 Millionen Mal. Damals nämlich, als mit Sid Meier und Andy Hollis zwei echte Könner am Werke waren. Spieleveteran Mick Schnelle erinnert sich.

Sid Meier ist eine Nervensäge, behauptet zumindest sein ehemaliger Geschäftspartner „Wild Bill" Stealey, mit dem zusammen er Microprose gründete. Entwickler Meier kam mit seiner Diskette so lange bei Geldgeber Stealey zu Hause vorbei, bis der 1982 entnervt einlenkte und Meiers erstes Spiel *Spitfire Ace*, eine Flugsimulation, verkaufte.

So begann eine der erfolgreichsten Partnerschaften in der Spielebranche, die gleichzeitig den Beginn des goldenen Zeitalters der Flugsimulation markierte. Sechs Jahre später war Meier ein Designerstar; gemeinsam mit dem ebenfalls flugaffinen Andy Hollis (*Kennedy Approach*) schuf er 1988 auf dem Zenit des Genres *F-15 Strike Eagle II*, die Flugsimulation, die auf einzigartige Weise Simulation mit guter Zugänglichkeit und actionlastigen Flugmissionen verband.

Der Druck auf Meier und Hollis war hoch: Stolze eineinhalb Millionen Stück waren vom Vorgänger *F-15 Strike Eagle* verkauft worden. Teil 2 sollte mehr eine echte Simulation sein, aber auch Gelegenheitsspieler ansprechen. Was tun? Zum einen verließen sich Meier und Hollis auf eine grundlegende menschliche Schwäche: Punktesammeln. Also gab es nicht nur Erfolg oder Misserfolg in einer Mission, sondern auch Punkte für jedes einzelne Ziel. Und wie heutzutage Achievements, sammelte man damals als F-15-Pilot Orden und Beförderungen.

F-15 Strike Eagle II macht uns auch heute den Einstieg noch leicht: Ein allwissender Autopilot fliegt alle Wegpunkte ab, startet und landet auf Wunsch automatisch. Wir können uns voll auf die Luft- und Bodenkämpfe konzentrieren. Dazu brauchen wir kaum mehr als drei oder vier Tasten und natürlich ein ruhiges Joystickhändchen – für echte Simulationen schon immer eine Standardvoraussetzung.

Dieses unwiderstehliche Konzept ging damals voll auf: Obwohl heute keine Verkaufszahlen mehr bekannt sind, müssen sie sehr groß gewesen sein. Schließlich gab es neben Umsetzungen für die wichtigsten Heimcomputer, einer Missionsdiskette, zwei inoffiziellen Nachfolgern (*F-19* und *F-117A*) und dem offiziellen *F-15 Strike Eagle III* auch noch eine Version fürs Mega Drive und sogar einen Arcade-Automaten. Ohne Sid Meier nahm Andy Hollis später das in Maryland beheimatete Entwicklerteam mit zu Origin/Electronic Arts, wo der inoffizielle vierte Teil der Reihe als *Jane's F-15* erschien.

WIESO EIN KLASSIKER?



Sids Spielspaß-Simulation

Obwohl er heute nicht mehr für seine Flugsimulationen bekannt ist, ist auch in *F-15 Strike Eagle II* die Hand des Ausnahmedesigners Sid Meier deutlich zu spüren. Stets regiert der Spielspaß vor zu viel hinderlichem Realismus; Simulationsfrust und Knöpfe-Overkill sucht man vergebens. Das leicht nachvollziehbare Punktesystem, das als Bewertungsgrundlage für Beförderungen und Orden dient, lässt dank „Eine Mission flieg ich noch"-Faktor aus Kurzeinsätzen nächtelange Sessions werden … zumindest, wenn man auch heute noch so viel Zeit wie anno 1988 hat.

MEDIUM-SIM



Immer noch ein Spiel

Um mit der F-15 abzuheben, brauchen selbst ungeübte Hobbypiloten nicht länger als eine einzige Sekunde. So lange dauert es, bis man mit „P" den Autopiloten aktiviert hat, der nicht nur automatisch startet und landet, sondern auch die Haupt- und Nebenziele völlig selbstständig abfliegt. Dazu kommen noch eine Handvoll Tasten für die Waffensysteme und Zielerfassung, das war's. Sämtliche Cockpitanzeigen sind genauso unrealistisch, wie sie nützlich sind: Egal ob mitscrollende Karte, Warnanzeige vor herannahenden Raketen oder Kennzeichnung der Ziele, die Bedeutung erschließt sich praktisch sofort.

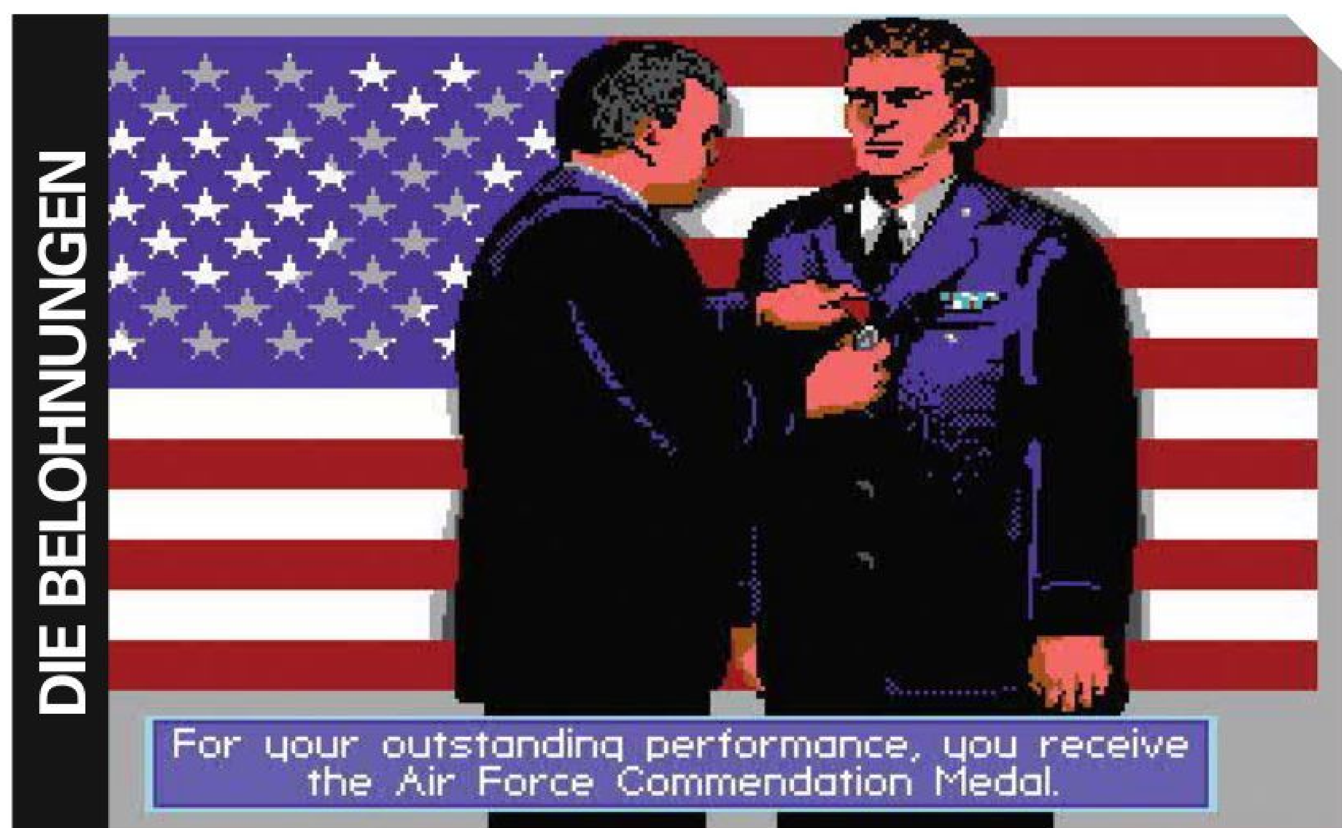
DIE WAFFEN



Geschickt antäuschen

Das Waffenarsenal war fest vorgegeben. Wer im Ballerrausch seine Mavericks verschoss, ohne das Hauptziel erledigt zu haben, konnte im wahrsten Sinne des Wortes nur wenig punkten. Als Notlösung gab es zwar immer noch die Bordkanone, doch damit zu zielen, war beim hohen Tempo der F-15 alles andere als leicht. Außerdem war man in dem Moment das perfekte Ziel für die stets wild ballernde Gegner-KI, die teilweise im Sekundentakt Radar- und IR-suchende Raketen von fast überall her abfeuerte. Wohl dem, der genauso schnell Täuschkörper auslösen konnte und in wilden Kreismanövern das Weite suchte.

DIE BELOHNUNGEN



Der Weg zur Ehrenmedaille

Einen nicht geringen Teil der Motivation machten die Beförderungen und Medaillen aus, die man sich erfliegen konnte. Vor allem die Orden waren nicht leicht zu verdienen. Allen voran die Congressional Medal of Honor, die nur bekam, wer auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad die vorgegebenen Ziele und möglichst noch ein paar Zusatzabschüsse nachweisen konnte. Treffer an der eigenen Maschine markierten nicht das Aus, sorgten aber für empfindlichen Punktabzug. Dennoch gab es den verfrühten Heldentod, und der war, einmal eingetreten, permanent, sofern man sich von der Speicherdatei nicht vorher eine Sicherheitskopie gemacht hatte.

DIE EINSATZGEBIETE



Krisengebiete von '88

Schon 1988 waren Libyen, der persische Golf und der Mittlere Osten Dauergäste in den Nachrichten. Einzig Vietnam als Einsatzgebiet war schon damals nicht mehr als Brennpunkt aktuell. Dabei ist der Szenario-Unterschied auch spielerisch deutlich spürbar: Libyen ist eher ein Trainingsgebiet, schließlich liegen alle Ziele in Küstennähe, der rettende Flughafen auf Sizilien ist nie weit entfernt. Deutlich brenzliger wird's im Persischen Golf und auch im Mittleren Osten, wo die meisten Einsätze von Flugzeugträgern aus starten, die mitten im Konfliktgebiet patrouillieren. Und Vietnam bedeutet lange Anflüge über Feinde.

DIE GEGNER



Der wahre Feind heißt Sam

Die Feindjets waren selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad dank unglaublich effektiver Sidewinderraketen nur Kanonenfutter. Deutlich ernster zu nehmend: die Feinde am Boden. Vor allem die Kombinationen aus Radaranlagen und Raketenwerfern bildeten effektive Verbände. Gern etwas hinter den Missionszielen positioniert, schienen sie förmlich die Siegesfreude des Spielers über ein zerstörtes Hauptziel ausnutzen zu wollen. Wem nicht die augenblickliche Flucht im Tiefflug glückte, oder wer nicht ein paar Berge zwischen sich und den Gegner brachte, kassierte allermindestens ärgerliche Punktabzüge durch Treffer.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** MS-DOS, ATARI ST, AMIGA, MEGA DRIVE
- » **PUBLISHER:** MICROPROSE
- » **ENTWICKLER:** MPS LABS
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1988
- » **GENRE:** FLUGSIMULATION

Was die Presse sagte …



Foto: kultboy.com

Amiga Joker 5/91: 89%
Als diese Simulation 1989 für den PC herauskam, hieß es, daß eine Umsetzung auf den Amiga so gut wie unmöglich wäre. Und was haben wir für euch getestet? Eine mustergültige Konvertierung! *(Max Magenauer)*

Powerplay 11/89: 77
Sogar mit vier Löchern im Bauch fliegt die F-15 noch wie ein junger Vogel. Ich kann mir nicht vorstellen, daß das realistisch ist. […] Wie üblich liefert Microprose packende Szenarien und massig spielerische Feinheiten. *(Anatol Locker)*

Was wir denken

F-15 Strike Eagle II gaukelt dem Spieler perfekt vor, eine F-15 durch gefährliche Einsätze zu manövrieren, ohne sich durch übermäßigen Realismus ins spielerische Aus zu katapultieren.



Pole Position

Außer *OutRun* kommt kein klassisches Arcade-Rennspiel an Namcos *Pole Position* heran. Wir drehen einige Runden mit euch.



» [Arcade] Wer schleicht, muss raus.



» [Arcade] Dieser Start wurde verpennt.

P*ole Position* startete 1982 in den Spielhallen und preschte sofort auf die Poleposition vor. Nomen est omen, wie schon antike Rennfahrer wussten! Das ein Jahr zuvor veröffentlichte Rennspiel *Turbo* hatte die Grundlagen gelegt, aber ihm hatte es noch an Ästhetik und Realismus gemangelt. *Pole Position* zog an diesem und allen anderen Rivalen auf der Überholspur vorbei. Mit seinem außergewöhnlichen Sound und der Sprite-Skalierung bot der Titel ein überragendes Geschwindigkeitsgefühl.

Das Rennen selbst findet auf dem präzise der Realität nachempfundenen Fuji-Speedway statt. Dieser war 1976 und 1977 Austragungsort des Formel-1-Japan-Grand-Prix.

Selbst nach den damaligen Standards war *Pole Position* nicht das komplexeste Spiel. Dennoch ist es in mehreren Punkten bemerkenswert. Es war das erste Rennspiel, das auf einer realen Strecke basierte. Dieser Realismus wird durch die Verwendung von Werbetafeln unterstrichen, die für die Waren von real existierenden Firmen werben. Technisch gab der Titel Vollgas: Vollfarbige Hintergründe sorgen für das gewisse Etwas, wenn die hochskalierten Sprites des Spiels (zum Beispiel andere Fahrzeuge oder Verkehrszeichen) mit hoher Geschwindigkeit an uns vorbeiflitzen. Und während die Perspektive von *Pole Position* heute das Normalste der Welt zu sein scheint, gab es damals nur wenige andere Rennspiele, die es schafften, derart flüssige Pseudo-3D-Grafik darzustellen. Gänge hatte man gerade mal zwei. Doch die wollten sinnvoll eingesetzt werden! *Pole Position* ist trotz der spielmechanischen Einfachheit ein herausforderndes Spiel, bei dem das genaue Wissen über die Streckenführung belohnt wird, halsbrecherisches Rasen jedoch bestraft.





»Die Attraktivität von *Pole Position* liegt in der Einfachheit und dem großartigen Spielgefühl.«



» [Arcade] Anfangs alles schön gerade.



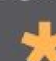
» [Arcade] Lassen Sie mich durch, ich bin Arzt!

Schon die Qualifikationsrunde ist ein ernster Test eures fahrerischen Könnens. Um sich überhaupt zu qualifizieren, darf die Runde maximal 73 Sekunden dauern. Wer von ganz vorne starten will, muss sogar unter 58 Sekunden bleiben. Das Hauptrennen besteht dann aus vier Runden auf derselben Strecke mit einer strengen Zeitvorgabe. Wer trödelt, fliegt zwischendurch raus. Wieso? Weil wir von einem Spielautomaten reden, in den ihr Geld nachwerfen sollt …

Arcade-Fans konnten *Pole Position* in zwei Varianten erleben. Der klassische Automat wurde im Stehen mit Lenkrad und Einzelpedal gespielt. Es gab zweitens eine Luxusversion mit zwei Pedalen, einem Hartplastiksitz und den zusätzlichen hinteren Lautsprechern.

Die Anziehungskraft von *Pole Position* liegt in der Einfachheit und Perfektion des Spiels. Die Kurven sind gut ausgeschildert und erfordern Zehenspitzengefühl am Gas. Denn wenn das Auto des Spielers driftet, reagiert es auf die kleinste Berührung. Die Mischung aus rasantem Nervenkitzel und beeindruckender Grafik brachte Atari dazu, Namco die Lizenz für die USA abzukaufen. Zusammen mit *Dig Dug* war *Pole Position* ein Riesenerfolg. Schon 1983 kam *Pole Position II*, das jedoch eher eine Erweiterung als einen echten Nachfolger darstellte.

Der Einfluss von *Pole Position* auf das Rennspiel-Genre war immens. Vor 1982 gab es lediglich platte Darstellungen aus der Vogelperspektive, die kaum Geschwindigkeitsgefühl aufkommen ließen. Die in *Pole Position* verwendete, leicht erhöhte Verfolgerperspektive etablierte sich als Referenz, bis dann auch die Cockpit-Egosicht technisch möglich wurde. Doch selbst heute gibt es kein Rennspiel, dass nicht neben der Cockpitkamera auch die Verfolgersicht (meist in mehreren Varianten) bietet.

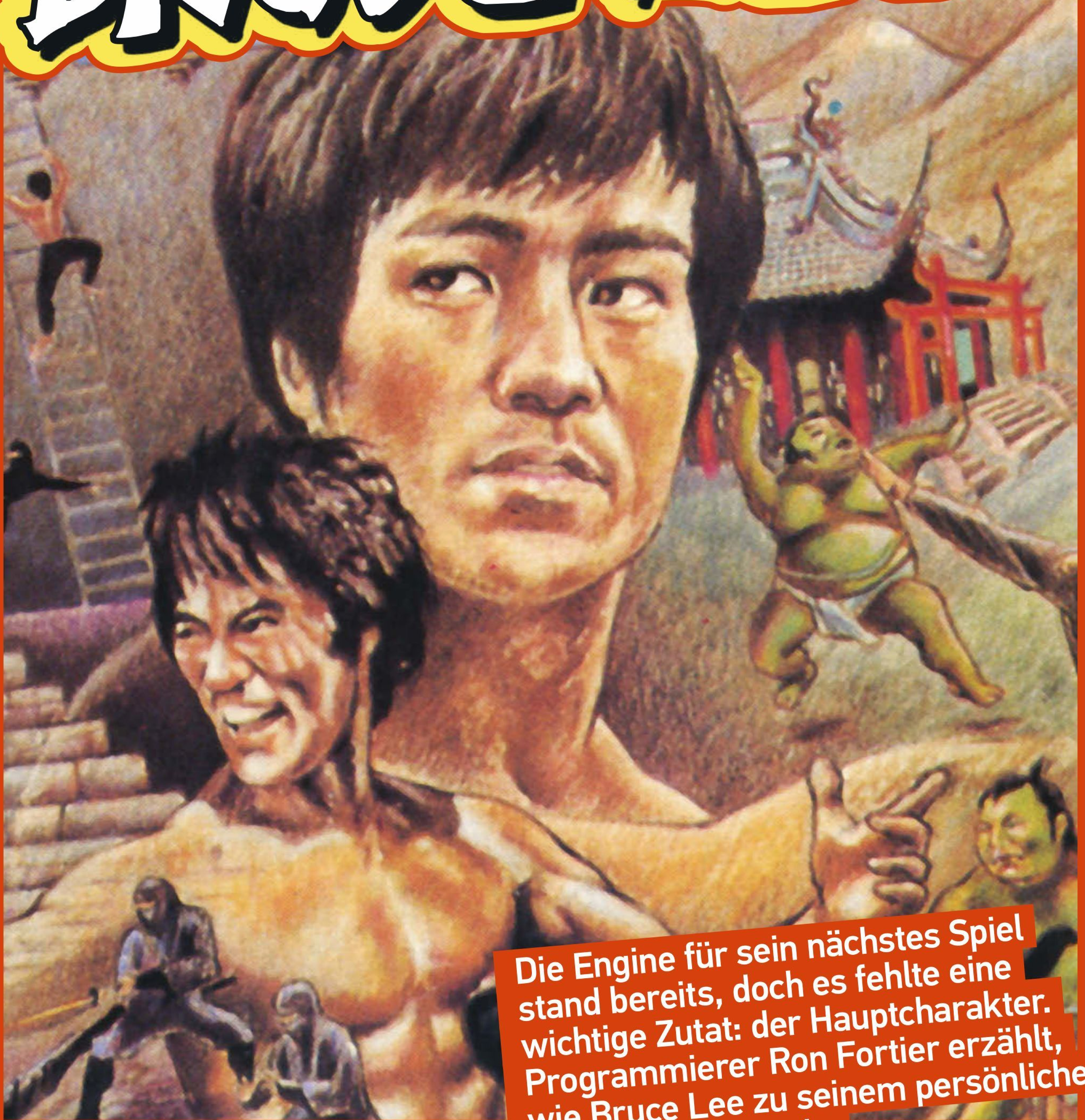
Zurück zu *Pole Position*: Selbst nach fast 40 Jahren ist dieser pfeilschnelle Arcade-Racer noch eine Runde wert. Also Helm aufsetzen und gute Fahrt! 

97

1984 ● C64

DIE BESTEN 100 SPIELE

BRUCE LEE



Die Engine für sein nächstes Spiel stand bereits, doch es fehlte eine wichtige Zutat: der Hauptcharakter. Programmierer Ron Fortier erzählt, wie Bruce Lee zu seinem persönlichen 8-Bit-Helden wurde.





Als sich der Datasoft-Programmierer Ron Fortier nach der Konvertierung von *Zaxxon* auf Atari 400/800 Gedanken über sein nächstes Spiel machte, hatte er bereits ziemlich genaue Vorstellungen. Die Engine war jedenfalls schon fertig, bevor er überhaupt die Freigabe für das neue Projekt erhielt. Klar war jedoch: Es sollte ein Lizenztitel werden – nur, zu welcher Vorlage?

„Ich programmierte eine Spiele-Engine, ohne zu wissen wofür. Der Spieler konnte umherlaufen und mit dem Hintergrund interagieren, aber es fehlte mir noch der Hauptcharakter beziehungsweise das Thema. Es war für mich eher ein Sandkasten, eine Testumgebung. ob mein angedachter Mix aus Mix aus Puzzle und Action aus technischer Sicht so funktioniert, wie ich es mir vorstellte." Später sollte aus diesem Grundgerüst der Karate-Plattformer *Bruce Lee* entstehen. Ron fährt fort: „Wir wussten, es würde etwas Besonderes werden. Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee. Der Name war allen bekannt, und er weckte sofort Erwartungen an das Spielprinzip."

Die Vorarbeit für das Spieldesign leistete Ron, während er die genaue Funktionsweise des 8-Bit-Atari-Computers ergründete. „Der Ursprung des Spielprinzips geht auf Nachforschungen zu den ANTIC-, CTIA- und GTIA-Prozessoren zurück. Ich war fasziniert davon, wie sie die Kollisionsabfrage mit Hilfe von Farben bewerkstelligten. *Bruce Lee* musste in 32 KB passen. Der Prozessor lief nur mit 0,8 MHz, da zählte also jeder einzelne Taktzyklus." Entwickelt wurde Bruce Lee für den Atari allerdings auf einem Konkurrenzsystem, dem Apple II. Ron erklärt das Fremdgehen: „Es steckte schließlich in beiden System ein 6502-Prozessor. Da der Code nichts mit dem Betriebssystem zu tun hatte, konnten wir ihn ohne Probleme vom Apple II auf den Atari übertragen."

Die generelle Spielmechanik schaute sich Ron von den Bruce-Lee-Filmen und dem Martial-Arts-Genre ab: „Ich war damals ein großer Fan des Genres und kannte mich gut darin aus. Die drei Grundmechaniken waren klar: Plattform-Erkundung, Timing und Kämpfe. Ich wollte auch, dass Grafik und Sound den Spieler zum Erforschen und Interagieren animieren. Diese Kernmechaniken gaben dann das Design vor."

Ein großes Problem war der geringe Speicher, wie uns Ron verrät: „Der Grafiker Kelly Day und ich arbeiteten an den Animationen, und die mussten exakt in den hierfür vorgesehenen Speicher passen. Als Kelly die Grundposen so weit hatte, machte ich mich per Code an die Animationen. Schon die Änderung im Timing ▶



»[Atari 8-Bit] Gleich zu Beginn stoßt ihr auf den Ninja und den Sumokämpfer Green Yamo.

» Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee. « RON FORTIER

FAKTEN

- » **PUBLISHER:** DATASOFT
- » **ENTWICKLER:** RON FORTIER UND KELLY DAY
- » **ERSCHIENEN:** 1983
- » **PLATTFORM:** ATARI 8-BIT
- » **GENRE:** PLATTFORMER/ BEAT-EM-UP



BRUCE LEE GRUNDWISSEN

■ Die 20 herausfordernden Levels von *Bruce Lee* bieten eine gesunde Mischung aus Hüpfspiel und Beat-em-up. Auf dem Weg zu eurem Ziel – ihr sollt einem bösen Zauberer das Handwerk legen – lässt euch das Spiel viele Freiheiten. Obwohl ihr mit Laternen Tore öffnet, steht ihr häufig vor Situationen, ihn denen ihr nach Wahl kämpfen oder flüchten könnt.



» [Atari 8-Bit] Mit Laternen öffnet ihr neue Durchgänge.



» [Atari 8-Bit] Dieser gegnerlose Abschnitt erfordert pixelgenaue Sprünge.

MARTIAL-ARTS-SPIELE-HELD

Weitere Spiele mit Bruce Lee in der Hauptrolle.



BRUCE LEE LIVES

SYSTEM: PC **JAHR:** 1989

■ Erwartet von *Bruce Lee Lives* vieles, aber bloß keinen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Das Spiel fängt schwer an und wird… noch schwerer. Eure Angriffe erfordern eine perfekte Positionierung zu den Gegnern, die wiederum schnell lernen, eure Lieblingsattacken zu kontern. Mit etwas Übung ist es dennoch machbar.



DRAGON: THE BRUCE LEE STORY

SYSTEM: Diverse **JAHR:** 1993

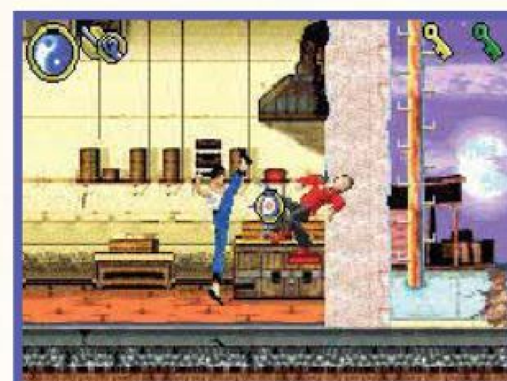
■ Aus dem gleichnamigen Film gingen gleich zwei Spiele hervor: Für Mega Drive, SNES und Jaguar erschien ein Prügler, der sich auf die besten Filmszenen konzentriert. Für Master System und Game Gear kam ein Plattformer mit Schlüsselmomenten aus Bruces Leben. Beide Umsetzungen sind brauchbar.



BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

SYSTEM: Xbox **JAHR:** 2002

■ Ursprünglich sollte dieser Titel der Auftakt zu einer ganzen Reihe von Spielen sein. Die Entwickler taten jedoch alles dafür, dass daraus nichts werden sollte: Grafik und Sound waren mies, das grauenhafte Zielsystem gab dem Spiel den Rest.



BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

SYSTEM: Game Boy Advance **JAHR:** 2003

■ Im Kern ist *Return of the Legend* ein spielbarer Bruce-Lee-Film. Ihr steuert Hai Feng, einen Mann, der sich an seinem Meister rächen möchte. Soundtrack, Outfits und ikonische Kampfmoves – dieses Spiel ist Beat-em-up-Fanservice pur.

KONVERTIERUNGEN

So schlug sich *Bruce Lee* auf anderen Plattformen.











COMMODORE 64

■ Ein originalgetreuer Port – wie zu erwarten, wenn er direkt aus der Feder des ursprünglichen Programmierteams stammt. Es läuft sogar besser als auf dem Atari und hört sich besser an.

APPLE II

■ Kelly Day leistete bei der Anpassung der Grafiken vom Atari auf den Apple II mit seiner begrenzten Farbpalette beste Arbeit. Ansonsten kopiert der Port genau das Original.

PC

■ Die Umsetzung von *Bruce Lee* für den PC spielt sich richtig gut. Die Steuerung ist gelungen, die Kollisionsabfrage auf den Punkt und die Animationen flüssig. Nur die Farben sind zu grell.

PCJR

■ Auf dem IBM-System erhaltet ihr durch den 16-Farben-Modus den insgesamt besseren PC-Port. Ansonsten sind beide Versionen nahezu identisch. Komischerweise ist Green Yamo hier blau.

ZX SPECTRUM

■ Die ungewöhnlich schnellen Flying Kicks sind ungewohnt. Abseits der Mechaniken ist die Umsetzung für den Spectrum aber durchaus solide und auf jeden Fall einen Blick wert.

▶ einer Bewegung um eine Sechzigstelsekunde führte dazu, dass sich der Held anders anfühlte."

Anders als in Rons *Zaxxon*-Adaption steuerte die Grafiken für die Charaktere – dazu zählte auch ein schwarzgekleideter Ninja – Kelly Day bei. Zu dieser Zeit fing man bei Datasoft gerade damit an, mit Grafikeditoren zu arbeiten: „Alle wussten, dass Programmierer ganz schreckliche Grafiker waren. Also entschied man sich dazu, lieber Spezialisten an die neuen Werkzeuge zu lassen. Kelly war ein begnadeter Künstler, der sich bestens mit den Limitierungen der Hardware auskannte und diese für seine Zwecke auszureizen wusste."

Auch mit den sogenannten Player-Missile-Grafiken des Ataris, am ehesten mit Sprites zu vergleichen, kannte sich Kelly Day aus. Ron beschreibt die damalige Herausforderung: „Wenn man die einzelnen Missiles nebeneinander positionierte, konnte ein guter Grafiker einen einfarbigen Charakter wie den Ninja erschaffen. Kellys Arbeit war angesichts der Limitierung einfach nur unglaublich. Er musste mit der geringen Auflösung klarkommen und konnte die Hintergrundgrafiken nur aus einer vorgegebenen Zahl von Zeichen aufbauen. Diese Zeichen musste er sich also so ausdenken, dass er möglichst viele Hintergründe daraus basteln konnte."

Während Kelly für die Hintergründe sorgte, bastelte Ron die interaktiven Levels. Zu diesem Zweck hatten die beiden Regeln entwickelt,

» Einige Abschnitte sollten einfacher und ruhiger ausfallen. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden. «

RON FORTIER



» [Atari 8-Bit] Die Stacheln würden Bruce einen grausigen Tod bescheren.

die über die möglichen Interaktionen mit bestimmten Elementen Auskunft gaben. Also etwa, an welchen Stellen Bruce Lee klettern kann, dass er nicht durch bestimmte Objekte hindurchlaufen darf, und so weiter. Als sie das geklärt hatten, machte sich Kelly an die Arbeit und erstellte den zunächst statischen Level. Jon fährt fort: „Für das Basislayout griff er auf Skizzen zurück. Er zeichnete die Grafiken für die Hintergründe und gab sie mir als Speicherblöcke, die ich wiederum zum Leben erweckte. Ein eigens erstelltes Programm erleichterte mir die Animationen des Spielers und der Hintergründe."

Sprünge, Schläge und Tritte bestanden aus spezifischen Sequenzen von Frames. Jede von ihnen bewegte Bruce oder die Charaktere in einer bestimmten Weise durch die Szenerie. Das Hintergrund-Animationssystem ließ die statischen Bildschirme lebendig wirken. Alle Trigger, Puzzles und so weiter mussten einzeln angepasst werden. Die Szenen hatten alle ein vorgegebenes Timing, sodass der Spieler seine Aktionen genau planen und sich bis zur nächsten sicheren Stelle vorkämpfen konnte. Das Design war auf ein Hindernis je Bildschirm und zahlreiche Hürden für einen ganzen Level ausgelegt.

Die Gestaltung der Levels verlangte den beiden Entwicklern alles ab, wie Ron erklärt: „Wenn ich eine neue Grafik brauchte, um ein Puzzle zu erstellen, erstellte Kelly diese für mich, und sie überschrieb dann einen bestehenden Teil des Hintergrunds. Stacheln, Fackeln, die Geschwindigkeit von Laufbändern und die Eigenschaften von feindlichen Charakteren – all das musste mit jeder Änderung neu abgestimmt werden." Das Leveldesign orientierte sich auch immer ein wenig daran, was wie gut funktionierte. Dafür spannten Jon und Kelly ihre Kollegen aus anderen Abteilungen bei Datasoft ein: „Die internen Entwicklungsteams saßen alle nur wenige Meter auseinander, wir testeten die Spiele immer untereinander. Als mehr und mehr Levels spielbar wurden, schälten sich die beliebtesten Elemente der Tester heraus, und diese bauten wir dann verstärkt in den noch folgenden Levels ein."

Zum Feintuning der Levels gehörte auch, sich Gedanken über die Ein- und Ausgänge sowie die Interaktionen der Gegner mit der Umgebung zu machen. „Gleich nachdem ich die Hintergründe auswählte, überlegte ich mir, wo ich den Ninja und den Green Yamo platziere. Ich wollte, dass die Gegner ein festes Element des Spiels sind – also war es wichtig, dass sie Bruce auch verfolgen können. Die Platzierung solcher Elemente hat sich häufig geändert. Auch musste es Sinn ergeben, an welcher Stelle Bruce den nächsten Bildschirm betritt. Einige Abschnitte sollten einfacher ausfallen, damit der Spieler auch mal verschnaufen kann. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden."

Zusätzlich wollte Ron animierte Kulissen wie Wasserfälle und bewegliche Elektrofallen in die Levels einbauen. „Das Geniale an Zeichensatz-Animation ist, dass du ein Zeichen veränderst, und überall auf dem Bildschirm sieht man die Ände-



» [Atari 8-Bit] Die Levels sind gespickt mit Geschicklichkeitstests.





SCHNEIDER CPC

■ Wie auch der C64-Port emuliert die Schneider-Version das Original sehr ordentlich. Die Farben sind etwas heller, der Sound etwas schwächer, und die Gegner stecken mehr ein.



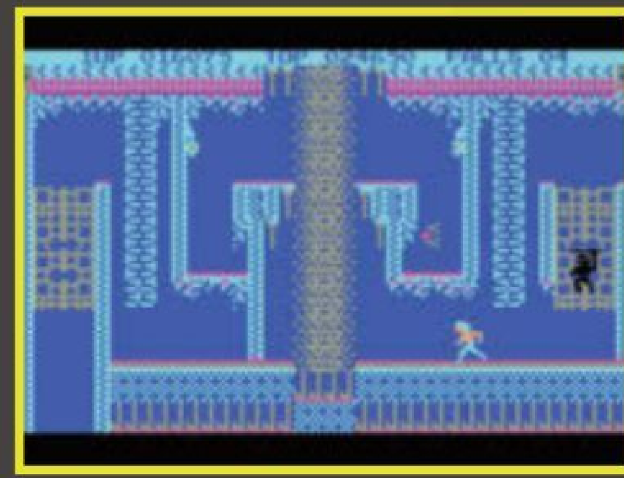
BBC MICRO

■ Bei der lilastichigen und hellen Farbgebung wirkt der Held wie ein Fremdkörper. Schlimmer ist aber, dass in dieser Version der Ninja und einige andere Gameplay-Elemente komplett fehlen.



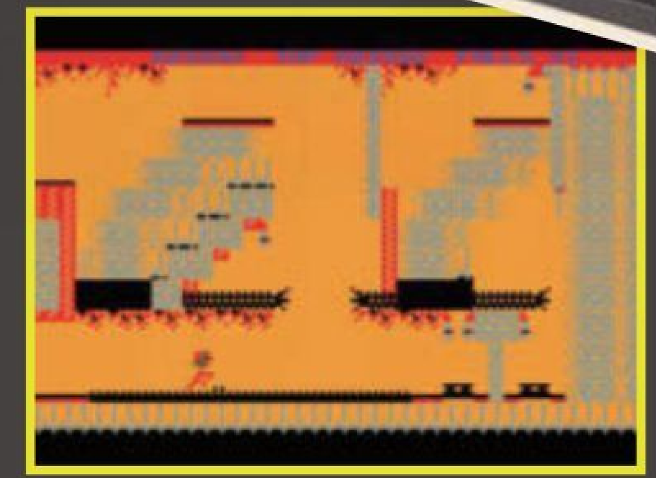
MSX

■ Die MSX-Konvertierung erinnert stark an das Original und kann auch bei der Geschwindigkeit mithalten. Die Gegner vertragen jedoch mehr Treffer und Yamo greift auch beim Klettern an.



PC-88

■ Über der Erdoberfläche heben sich Bruce, der Ninja und (der blaue) Yamo genügend von den Hintergründen ab. In den Untergrund-Levels sind sie jedoch kaum zu erkennen.

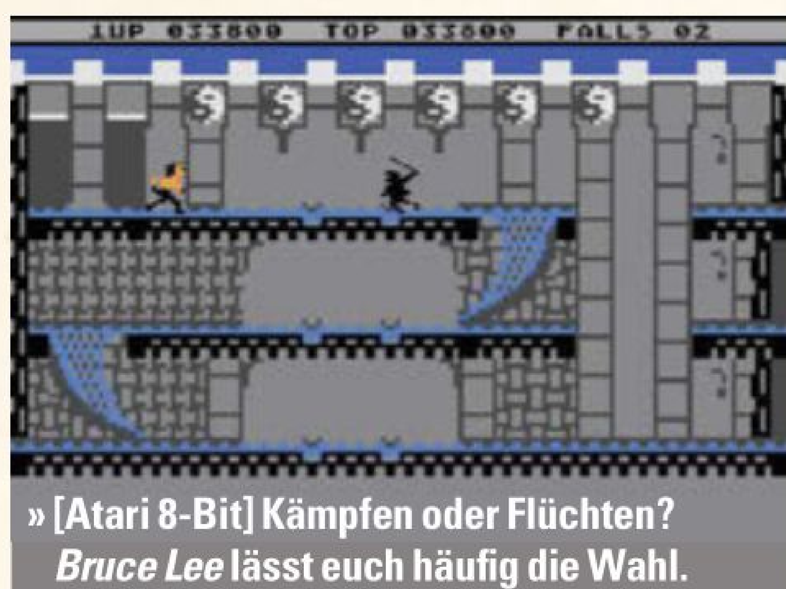


FM-7

■ Auf den ersten Blick ist *Bruce Lee* auf dem FM-7 identisch zum PC-88-Port. Aus vermutlich technischen Gründen ist die Steuerung jedoch unbrauchbar, außerdem flackert das Spiel.



» [Atari 8-Bit] Der grüne Sumoringer und der schwarze Ninja warten schon auf Bruce.



» [Atari 8-Bit] Kämpfen oder Flüchten? *Bruce Lee* lässt euch häufig die Wahl.



» [Atari 8-Bit] Der Zauberer versucht Bruce mit Magie aufzuhalten.

rung. Ich musste also gerade mal acht Bytes im Speicher verschieben, und ein ganzer Abschnitt des Bildschirms schien schien sich zu bewegen. Das war viel schneller, als diesen ganzen Bildschirmbereich zu verändern. Die Zeichensatz-Animationen kombiniert mit Hardwarekollisionen erlaubten es mir, Bruce mit animierten Hintergründen interagieren zu lassen."

Die brachialen Kämpfe zwischen dem Protagonisten und seinen Gegnern erforderten nicht weniger Arbeit seitens Ron. „Ich erstellte eine Finite State Machine *(Endlicher Automat; im Prinzip eine Wenn-dann-Routine, Anm. d. Red.)* für jedes Zeichen, also für Leerlauf, Attacke, Schlag und Tritt. Ich programmierte die FSM so, dass sie den Status jedes Zeichens von der Position der Spielfigur abhängig macht. Da jedes Zeichen unabhängig war, konnte ich auf einfache Weise die Triggermechanismen verändern."

Als Nebenprodukt aus dem zusätzlichen Programmieraufwand entstand auch ein einzigartiger Zwei-Spieler-Modus: „Den Titel für zwei menschliche Spieler zu designen, war unmöglich. Stattdessen konnte aber ein Freund einen der Gegner übernehmen und den Hauptcharakter ärgern. Die NPCs per Joystick steuern zu lassen, war kein großer Aufwand."

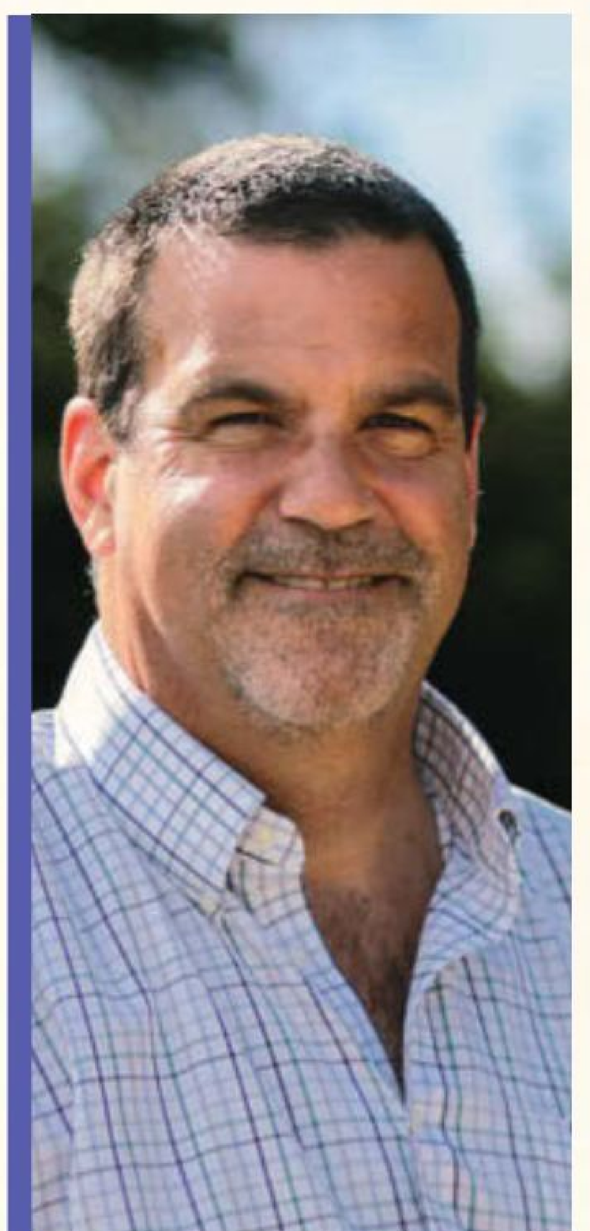
Viel Wert legte Ron auch auf die Austarierung des Schwierigkeitsgrads von *Bruce Lee*: „Jeder Designer zielt darauf ab, in seine Titel sowohl einfache als auch schwere Abschnitte einzufügen. Weder möchte man, dass der Spieler einfach durch die Levels durchlaufen kann, noch möchte man ihn frustrieren. Zum Glück hatte ich ein Entwicklungssystem, mit dem ich Änderungen schnell ausprobieren und auf ihre Tauglichkeit prüfen konnte."

Besonders schöne Erinnerungen hat Ron auch an die Zeit nach der Veröffentlichung von *Bruce Lee*, was vor allem mit den Verkaufszahlen der Atari-Version und den darauf folgenden Konvertierungen zu tun hat: „Ich war von dem Erfolg überwältigt. Es war eines der Spiele, die jeder besaß. Die erste Umsetzung war die für den C64. Weil der Commodore mehr RAM und 25 Prozent mehr CPU hatte, entschied ich mich dazu, einfach einen Atari-Emulator zu schreiben. Die Versionen für Apple, PC und PCjr wurden ebenfalls intern gestemmt, ich konnte also mit den Programmierern zusammenarbeiten. Im Gegensatz zur MSX-Fassung: Da die Kommunikation mit dem externen Team damals noch umständlicher war, konnten wir nicht so viel zur Qualität beitragen."

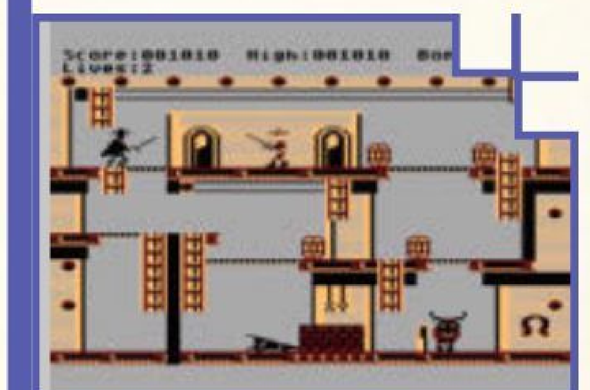
Ob er im Nachhinein irgendetwas an Bruce Lee ändern würde? Obwohl er sehr stolz auf sein Spiel ist, fällt Ron auf Anhieb ein Punkt ein: „Der damalige Datasoft-Chef kam nicht ganz mit dem Spiel zurecht und forderte mich auf, es ein wenig zu entschärfen. Hätte ich die Wahl gehabt, hätte ich nichts daran geändert. Trotzdem habe ich mit *Bruce Lee* ein Spiel geschaffen, das ich auch selber spielen wollte. Am Ende hat es sich also gelohnt. Und wenn sich das Team auch nach Release noch freiwillig mit einem Spiel beschäftigt, ist das wahrlich kein schlechtes Zeichen."

Vielen Dank an Ron Fortier für seine Unterstützung.

李小龍



» Vor *Bruce Lee* arbeitete Ron Fortier am Atari-Port von *Zaxxon*.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CONAN: HALL OF VOLTA
SYSTEM: ATARI 8-BIT, C64
JAHR: 1984

THE GOONIES
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1986

ZORRO (BILD)
SYSTEM: ATARI 8-BIT, C64
JAHR: 1985

96

1989 ● ARCADE

DIE BESTEN 100 SPIELE

R-TYPE II

Das zweite Album ist immer das schwerste, heißt es unter Musikern. Da die Änderungen im Vergleich zum Original so gering sind, könnt ihr *R-Type II* gedanklich auch einfach durchs Original ersetzen!

Der Nachfolger zu Irems Spielhallenklassiker *R-Type* erschien im Dezember 1989 und damit zweieinhalb Jahre nach dem Erstling. Was heutzutage nach einem angemessenen Zeitraum für die Produktion eines Sequels klingt, überraschte in den 80er Jahren mit ihren relativ kurzen Entwicklungszeiten viele. In den 30 Monaten hatte die Technik große Sprünge gemacht, dementsprechend waren die Erwartungen an *R-Type II* ins schier Unermessliche gestiegen.

Umso größer war im ersten Moment die Enttäuschung bei Spielern und Kritikern, dass beim zweiten Teil vieles beim Alten blieb. „Die Steuerung, die Grafik, die Waffensysteme – alles identisch zum ersten Teil. Das Spiel fühlt sich an wie eine Zeitreise nach 1987“, schrieb Matt Bielby in der englischen *Your Sinclair Slots of Fun*.



» [Arcade] Kein *R-Type* ohne gigantische Endgegner!

Irem hatte das Spiel im Vergleich zum ersten Teil sogar etwas abgespeckt. So gab es nur noch sechs Levels statt acht. Und Teile davon kamen Fans des Originals sehr bekannt vor, ausgerechnet der erste Level war gar ein plumper Neuaufguss aus dem Original – bis hin zum Bossgegner! Da der zweite Level in einer Unterwasserhöhle ein echter Knüller war, fragen sich viele Kritiker bis heute, warum Irem nicht diesen als Einstieg verwendete.

Ebenfalls wieder dabei war das R-9-Raumschiff. Mit einer Plasmakanone ausgerüstet hieß es nun R-9C, ansonsten gab es keine großen Unterschiede zum Vorgängermodell. Das „Force“-Power-up war wieder das Mittel der Wahl, ergänzt durch einige Neuzugänge wie Shotgun oder Homing Laser. Auch das Raketenarsenal wurde etwas erweitert, doch die meisten Spieler blieben bei den effektiveren Waffen aus dem ersten Teil.

In ästhetischer Hinsicht ist *R-Type II* etwas zurückhaltender als das grelle Original, wobei die gedeckten Farbtöne gut zum ▶



» [Arcade] Womb, der Bossgegner aus Level 6, ist eine Variante des Bydo-Core aus R-Type 1, mit zwei Bydo-Embryos.



» [Arcade] Das Design orientiert sich am bewährten Look des ersten Teils.

„organischen“ Setting passten. Bei der Performance brachte die neue M82-Hardware keinen großen Fortschritt im Vergleich zum M72-Board, auf dem der Erstling lief. Die Systeme sind in der technischen Ausstattung fast identisch. Herzstück war und blieb NECs 16-Bit-Prozessor V30.

Spielerisch packte Irem eine ordentliche Schippe drauf und zielte klar auf Shooter-Experten, die den ersten Teil bereits verinnerlicht hatten. Im letzten Level wird beispielsweise auch der traditionelle „Safe Spot“ am linken Bildschirmrand gnadenlos attackiert. Doch wirkliche Neuerungen fehlten.

Entsprechend war auch die Resonanz bei den Kritikern. Oft war zu hören, Irem sei mit einer Neuauflage des ersten Teils auf Nummer sicher gegangen. Für Carsten Borgmeier war *R-Type II* in der *Amiga Joker* 9/91 „zwar nicht der erhoffte Überhammer, aber ein durchaus empfehlenswertes Shoot em up“. Mit 77 % schnitt die Amiga-Fassung besser ab als die Atari-ST-Version.



» [Arcade] Der Schwierigkeitsgrad wurde für den Nachfolger stark angezogen.

„Hintergrundgrafik verschwunden, Sound abgespeckt“ kritisiert Winnie Forster in der *Power Play* 1/92 und vergibt trotz Lob für die „tolle Spielbarkeit“ nur 65 %. Besser kam die Bydo-Ballerei auf dem Game Boy weg: Ulf Schneider lobte die Umsetzung trotz knallharten Schwierigkeitsgrads als „phänomenal gelungen“ und vergab in der *Play Time* 1/93 satte 80 %. Einig waren sich die Rezensenten aber, dass kleine Ruckeleinlagen auf allen Heimsystemen den Spielspaß trübten und die Rasanz des Automatenoriginals unerreicht blieb.

Wer spielerisch etwas Neues ausprobieren wollte, war derweil mit anderen Shootern aus dem Hause Irem bestens versorgt: *Dragon Breed*, *X-Multiply* und *Cosmic Cop* brachten jeweils neue Ideen in das Genre. Und schließlich, 1992, erhielt auch die *R-Type*-Serie mit *R-Type Leo* eine Frischzellenkur.

R*-Type II* wurde für weniger Systeme umgesetzt als der omnipräsente erste Teil. Die 8-Bit-Computer ließ Irem mit Anbruch der 90er Jahre bereits links liegen, obwohl es anfangs noch Gerüchte über eine C64-Version gegeben hatte. Activision beauftragte Arc Development mit den 16-Bit-Versionen für Amiga und Atari ST. Die beeindruckende Game-Boy-Fassung (die wir im Anschluss an diesen Artikel genauer vorstellen) programmierte BITS.

Das Super NES erhielt keinen Port, sondern mit *Super R-Type* eine erweiterte Version mit einem komplett neuen ersten Level und neuen Endgegnern. Technisch handelt es sich um eine der besten Heimversionen dieser Tage, doch viele Fans rätseln bis heute, warum Irem SNES-Zockern die Checkpoints in der Mitte der Levels verwehrte und damit den Frustfaktor noch einmal erhöhte.

In jüngeren Jahren wurde *R-Type II* zumeist an der Seite des Vorgängers vermarktet (deshalb auch die Aufnahme in dieses Top-100-Sonderheft), etwa bei der exzellenten Compilation *R-Types* auf der PlayStation 1998 oder als *R-Type DX* für den Game Boy Color. 2009 erschien mit *R-Type Dimensions* eine Neuauflage für Xbox 360 und PS3, die – nach 20 Jahren sehnsüchtigen Wartens – die *R-Type*-Fangemeinde endlich mit einem Koop-Modus beglückte.

Seit neun Jahren können also all jene ihren Frieden mit *R-Type II* schließen, die damals von den fehlenden Neuerungen enttäuscht waren. Der zweite Teil bleibt trotz alledem ein technisch herausragender Shooter und ein wichtiger Baustein der legendären *R-Type*-Reihe. *

95

1995 ● MS-DOS

DIE BESTEN 100 SPIELE

DESCENT



» Das spielerische Äquivalent zum Schokoriegel: Bringt verbrauchte Energie sofort zurück.



» Zielsuchende Raketen sind im Spiel extrem selten und gut versteckt.

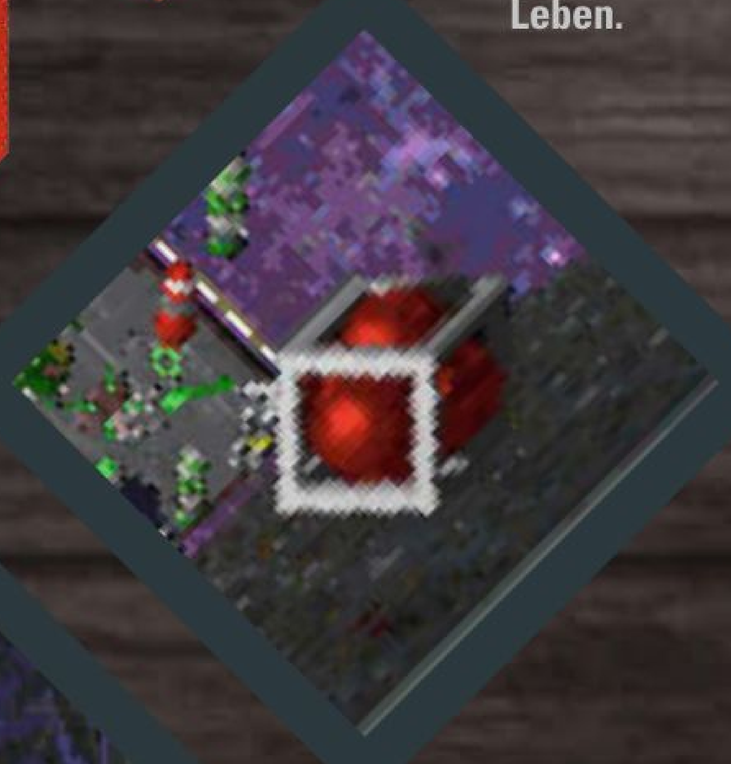


» Beim Mission Briefing erfahren wir, mit welchen Feinden wir's zu tun bekommen.

» Türöffner: Ohne die Karten beendet man keinen Level.



» Nach dem Beschuss des Reaktors öffnet sich dieser Level-Ausgang.



» Gut platzierte Minen retten Leben.

» Die Waffen-Extras sind im Spiel leicht zu erkennen



» Die blauen Kugeln füllen angeschlagene Schilde auf.

D*escent* war mutig. Die Programmierer von Parallax trauten sich, was heute kein Spieldesigner wagen würde: Sie setzten den Spieler in ein unübersichtliches, völlig verwinkeltes 3D-Labyrinth und gaben ihm Bewegungsfreiheit vom Boden bis zur Decke. Im Gegensatz zu anderen Egoshootern steuern wir keinen muskelbepackten Superhelden, sondern einen Gleiter.

Der kann sich frei im Raum bewegen, auf drei Achsen, in sechs Richtungen, über 720 Grad hinweg. Durch die extreme Bewegungsfreiheit braucht's ein paar Anläufe, bis man kapiert, wohin man fliegt … aber dann beginnt *Descent* richtig Spaß zu machen. Unser Tipp: Unbedingt einen Joystick rauskramen! Mit Tastatur allein ist *Descent* kaum zu bewältigen, weil man bis zu 15 Tasten zum Steuern braucht … und dann hat man noch keinen Schuss abgegeben.

Die Handlung ist eher simpel. Als Söldner („Material Defender") dürfen wir für eine galaktische Bürokratenfirma die Kartoffeln aus dem Feuer holen. Die „Kartoffeln" sind in diesem Fall Geisel der „Post-Terran Mining Corporation", die von wildgewordenen Außerirdischen gefangen gehalten werden. Unsere Aufgabe ist es, 27 Levels (plus 3 Geheimlevels) von außerirdischen Flugrobotern zu säubern, optional Geiseln einzusammeln, den Reaktor zu zerstören und vor Ablauf des mörderisch knappen Countdowns durch den Notausgang zu fliehen.

Geballert wird mit einer Primär- und eine Sekundärwaffe, die man unabhängig voneinander abfeuert. Waffen verbrauchen Munition, die gut versteckt, aber zahlreich ist. Die Feuerkraft der Laser-, Vulcan-, Spreadfire-, Plasma und Fusions-Kanone brauchen wir in höheren Levels dringend, denn die Gegner werden zahlreich und bissig. Für gezielte Fluchtaktionen können wir als dritte Waffengattung Minen einsetzen.

Für damalige Verhältnisse ganz neu war die 3D-Karte, die automatisch die Räume mitprotokollierte und sich außerdem frei drehen ließ, sowie speicherbare Replays, mit denen man Freunde beeindrucken konnte. Apropos Freunde: Mehrspieler-Fans bekamen einen Koop-Modus mit bis zu vier Spielern, den „Anarchie"-Modus (Deathmatch) und einen äußerst spaßigen „Team-Anarchie"-Modus, in dem zwei Teams gegeneinander ballerten.

Descent machte Parallax Software, die heute die *Saints Row* und *Red Faktion* machen, schlagartig bekannt. So schön flüssig liefen wenige Spiele ab. Zwei weitere Teile, die jeweils grafisch kräftig zulegten, kamen 1996 (*Descent II: Vertigo*) und 1999 (*Descent³*) heraus. Ein vierter Teil wurde 2001 eingestellt, die Engine aber für den Shooter *Red Faction* genutzt. Erfreulicherweise kann man *Descent* heute noch spielen: Auf PC, Linux, Windows und Mac; nur die Wiiware-Version wurde kürzlich gecancelt.



Von Anatol Locker

WORUM GEHT ES?

"OUR REMAINING DEFENSE ROBOTICS HAVE SMUGGLED REPLACEMENT PARTS AND WEAPONS INTO THE MINES. AT PRESENT, THE INVADER HAS NOT BEEN ALERTED. WE ARE CONFIDENT THAT YOU WILL HAVE THE ADVANTAGE OF A SURPRISE ATTACK, AT LEAST UNTIL YOU ENTER THE MINES. AT THAT POINT, YOU SHOULD EXPECT A HEAVY COUNTER OFFENSIVE."

I SUPPOSE I SHOULD BE THANKFUL FOR SMALL MERCIES. SOMEHOW, I HAD THE FEELING THAT I WOULD HAVE NO ADVANTAGES AT ALL.

Gefangen im Netz der Bürokratie

Nachdem wir einen Schwierigkeitsgrad gewählt haben – fünf Abstufungen von „Trainee“ bis „Insane“ (Letzterer ist ernst zu nehmen) – erhalten wir unser Mission Briefing, das wir aufmerksam studieren sollten. Während die Mission im ersten *Descent*-Teil noch mit schnöden Text erläutert wird, entspinnt sich in den Folgespielen ein herrlich zynischer Dialog zwischen dem hartgesottenen Söldner und dem aalglatten Auftraggeber Dravis der „Post-Terran Mining Corporation“. Wer die Stimme dieses Bürokraten gehört hat, fühlt sich sofort seine letzte Gehaltsverhandlung erinnert.

ANGEWANDTE TAKTIK



Einmal saubermachen, bitte!

Taktik ist in *Descent* kein Hexenwerk. Ist die Türe offen, spitzt man erst vorsichtig um die Ecke und erledigt die ersten feindlichen Gleiter, bevor sie sich wieder schließt. Ist man sicher, dass keine Übermacht im Raum lauert, geht's in die Höhle des Löwen. Ganz wichtig ist es, durch Strafen dem Beschuss auszuweichen – im ersten *Descent*-Teil schossen die Gegner nicht allzu clever. Sind alle Feinde erledigt, sammelt man Waffen, Power-ups und Codekarten – und weiter geht's! Wenn wir sterben, verlieren wir alle Ausrüstungsgegenstände und die geretteten Geiseln. Wenigstens können wir die Waffen an der Stelle unseres Ablebens wieder einsacken.

DARUM EIN KLASSIKER



Der Reaktor

Parallax bediente sich für den Levelabschluss kräftig bei *Tron*. Ist ein Level endlich feindfrei, müssen wir nur noch den Reaktor der Mine durch gezielten Beschuss zerstören … und dann ganz schnell den vermaledeiten Ausgang finden, bevor einem der Asteroid um die Ohren fliegt. Es kann ganz schön knifflig werden, sein Ziel zu finden: In den ersten Levels liegt der Ausgang noch um die Ecke, ab Level 15 ist man ohne Karte hoffnungslos verloren, zudem wird man immer panischer. Sprich: Bevor man auch nur einen Schuss auf den Reaktor abgibt, sollte man ausgiebig auf der Karte den Fluchtweg studiert haben. Der ist meist nicht feindfrei und der kniffligste Teil des Spiels.

WO BIN ICH?



Mitzeichnende Automap

Descent versucht es dem Spieler halbwegs einfach zu machen, die Orientierung zu behalten. Die Karte protokolliert den Flug mit – alle Räume, die wir bereits gesehen haben, werden als Drahtgittermodell dargestellt. Die Karte ist drehund zoombar. Die ersten Levels sind noch übersichtlich, aber spätestens ab Level 10 wird die Karte überlebensnotwendig, weil die Levels schnell sehr groß und unübersichtlich werden. Leider lassen sich auf der Karte keine Wegpunkte markieren oder Notizen machen.

ROT, BLAU UND GELB



Der Schlüssel zum Glück

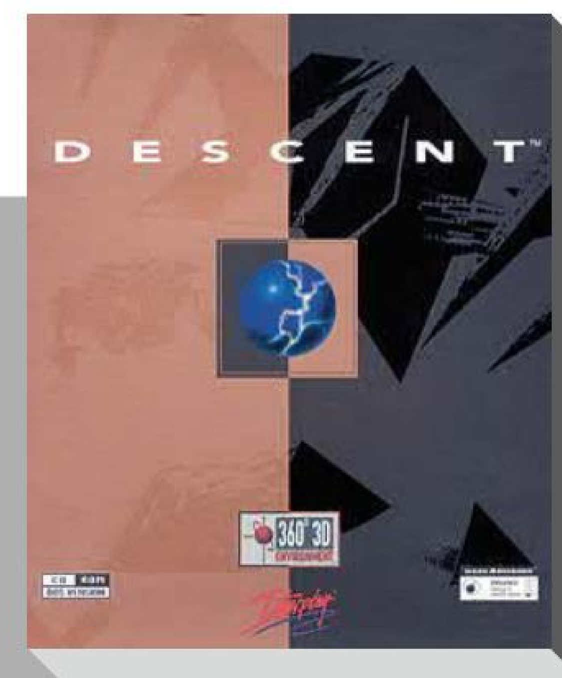
Haben wir Geiseln befreit, gibt es nur Extrapunkte (ist aber kein Missionsziel, eigentlich ganz schön zynisch). Um gewisse Türen des Labyrinths zu öffnen, benötigen wir eine farbige Schlüsselkarte. Die ist im Screenshot zwischen den Stelen gut zu erkennen. In den ersten Levels muss man rote und blaue Schlüsselkarten einsacken, später kommt die Farbe Gelb dazu. Schlüsselkarten-Räume werden besonders bewacht. Neben den üblichen Drohnen warten hier kräftige Raketenbots mit fiesen Lenkraketen, Kontaktminenverleger, Schürfroboter mit scharfen Klauen sowie Beobachtungsbots, die davonflitzen, um Verstärkung zu holen.

DER FIESESTE GEGNER



Der große Unsichtbare

Der unsichtbare Dritte: Den extradicken Oberboss des letzten Levels bekommt man nur ganz selten zu sehen – meistens verzieht er sich in einen von vier Räumen und beschießt uns von hinten. Sobald wir uns ihm entgegendrehen und beharken, wird er unsichtbar. Unser Tipp: Immer in Bewegung bleiben, Minen legen und schießen, sobald er auftaucht. Wer damit gar nicht klarkommt und das Spiel beenden will: Einfach auf der Tastatur den Unverwundbarkeits-Cheat („gabbagabbahez“, gefolgt von „racerx“) eingeben. Dann muss man nur noch den vermaledeiten Ausgang finden, siehe den vorherigen Punkt …



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC, PLAYSTATION, ACORN ARCHIMEDES
- » **PUBLISHER:** INTERPLAY PRODUCTIONS
- » **ENTWICKLER:** PARALLAX SOFTWARE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1995
- » **GENRE:** EGO-SHOOTER

Was die Presse sagte …



Foto: kultpower.de

PowerPlay 3/95: 81%
»Nach kurzer Zeit fühlt man sich fast selber schwerelos und gleitet im Trancezustand durch die Computerwelt.« *(Volker Weitz)*

PC Games 3/95 : 92%
»Mit *Descent* ist Interplay nicht nur ein Spitzenstart in ein bisher noch fremdes Genre gelungen, es wurde damit auch alles Bekannte in den Schatten gestellt. Ein völlig neues Spielgefühl.« *(Alexander Geltenpoth)*

Was wir denken

Descent dachte das Prinzip „3D-Shooter“ eine ganze Ecke weiter, erforderte aber auch ein räumliches Vorstellungsvermögen, das nicht jedem gegeben ist.



Ihre Mannschaft, Mick :

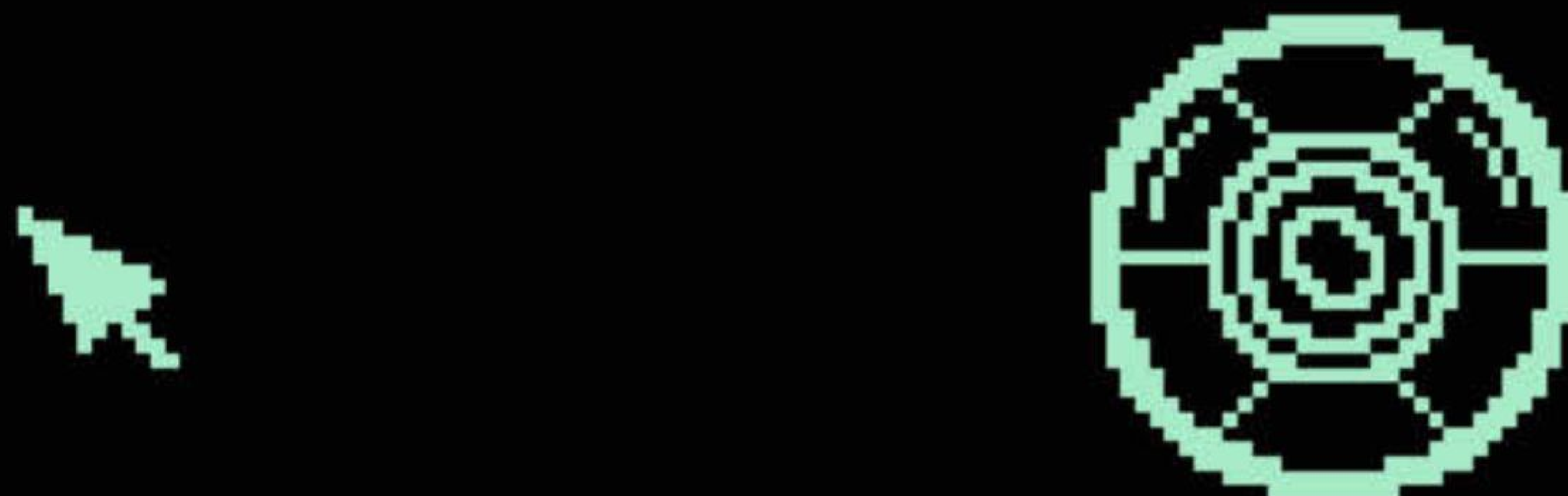
7
MIT
1 3 4 5 6
TOR ABW ABW ABW MIT

+ -

OKAY

	Name	Art	ST	Tore	GK	Status
1	Illgner	TOR	24	0	0	<<===
2	Ehrmann	TOR	27	0	0	=====
3	Dusek	ABW	21	0	0	<<===
4	Olsen	ABW	13	0	0	<<===
5	Buchwald	ABW	27	0	0	<<===
6	Dooley	MIT	20	0	0	<<===
7	MacLeod	MIT	13	0	0	<<===

Spieler Aktuell Finanzen



Meisterschaft

Einsatz : 50 + -

1. Spieltag

Bitte waehlen Sie,

Mick

Konto :
500000 DM

Verein :
FC Schalke

Bundesliga Manager

ES GIBT SPIELE, DIE MEHR IM KOPF STATTFINDEN.

» RETRO-REVIVAL



» **PUBLISHER:** KRON SOFTWARE
» **ERSCHIENEN:** 1990
» **HARDWARE:** C64, MS-DOS, AMIGA, ATARI ST

Von Mick Schnelle

Zu den deutschesten unter den Spielegenres gehören Wirtschaftssimulationen. Darunter nehmen die Fußballmanager den allerdeutschesten Platz ein. Und das, obwohl der Urvater des Genres, genau wie die Sportart selbst, aus England stammt.

Um 1981 herum eroberte ein kleines Programm aus England klammheimlich die heimischen Computer. Kevin Toms *Football Manager* war in den meisten Diskettensammlungen, ob legal oder illegal, zu finden. So auch bei mir. Vollkommen legal natürlich. Doch der eigentliche Höhenflug des Genres wurde erst viele Jahre später von zwei deutschen BWL-Studenten eingeläutet. Jens Onnen und Werner Krahe brachten die Bundesliga ins Managerbusiness. Als KRON Software (KRahe und ONnen) erwischten die beiden mit Software 2000 einen auf deutschem Boden recht rührig agierenden Publisher, und heraus kam dabei eine Erfolgsgeschichte, die bis heute nachwirkt.

Wen man sich den ersten *Bundesliga Manager* von 1990 so ansieht, fällt auf, dass schon im Ur-Programm alles enthalten war, was sich bis heute in aktuellen Genrevertretern so findet: Aufstellung, Spielerhandel, Stadionausbau, Preise festlegen, das alles gehört nach wie vor dazu. Und selbst einen animierten Spieltag gab es! Nun ja, richtig animiert war das weiße Viereck nicht, das vor grünem Hintergrund in das eine oder andere Rechteck zuckelte. Aber, und darauf schwöre ich meine ehemalige Dauerkarte bei Vorhalle 09, das bisschen Pixelhopsen war oft spannender als so mancher Ballershooter. Lautes Gebrüll bei einem Gegentreffer inklusive. Schon damals dämmerte mir die Erkenntnis, dass es Spiele gibt, die mehr im Kopf stattfinden als auf dem Bildschirm.

Der Rest vom Fest war das, was man schon damals als Textwüste bezeichnete. Nicht immer ganz logisch aufgebaut war der *Bundesliga Manager* obendrein, und die Steuerung war gewöhnungsbedürftig. Dafür gab es damals schon Originalnamen der deutschen Vereine bis hinab in die Regionalliga, samt korrekt benamster Spieler. Offensichtlich war die Marketingabteilung der echten Bundesliga seinerzeit weit weniger agil, als heute, wo für sowas Millionenbeträge fällig werden. Und nicht zu unterschätzen: der Mehrspieler-Modus. Bis zu vier Hobbytrainer spielten nacheinander. Gern mit Salzgebäck und Bier, bis in den frühen Morgenstunden meine Mutter dann meist dem Fußballtreiben ein vehementes Ende setzte. Bis zum nächsten Mal.

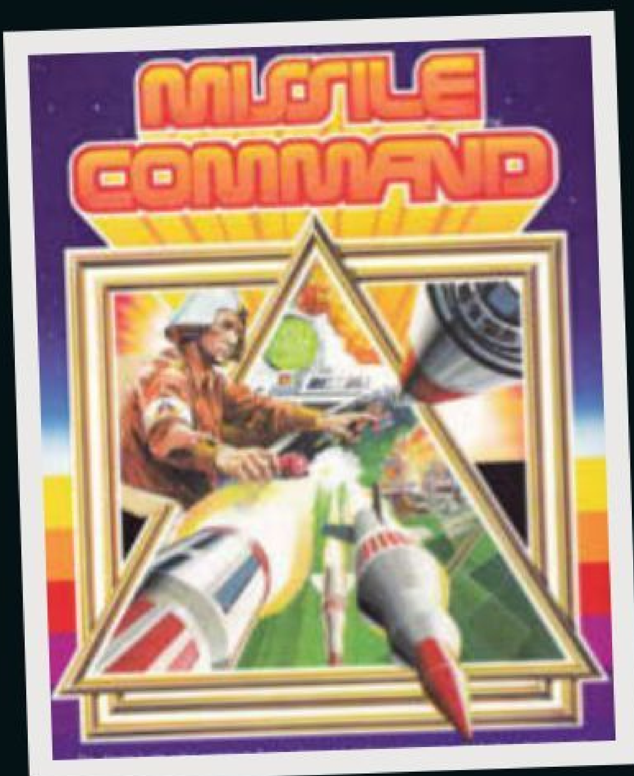
Fußball, Fiebern und Freunde, drei nicht zu schlagende Zutaten, die auch bei den drei Nachfolgern aus dem Hause KRON für schöne Verkaufserfolge sorgten. Bis, ja nun, man kann es heute kaum noch nachvollziehen, der *Bundesliga Manager '97* das Ende der Serie einläutete. Der war stark verbuggt und monatelang quasi unspielbar. Und auch die Ehe von Software 2000 und KRON ging in die Brüche. Die Herren Onnen und Krahe gründeten Heart-line, wo noch drei weitere Manager erschienen (*Kurt, Kicker Fußballmanager 1* und *2*). Doch zur damaligen Zeit war Ascarons *Anstoß* der ungeschlagene Genrekönig, aus dem sich letztlich Electronic Arts' *Fußball Manager*-Reihe entwickelte.

Mittlerweile fristet das Untergenre der Fußballmanager ein eher kümmerliches Randdasein als Free2Pay-Zombie, weshalb ein Blick zurück in die Anfangstage lohnend ist. Der Spaß, das kann ich nach mehreren frischen Stunden mit dem alten *Bundesliga Manager für* **Retro Gamer** bestätigen, ist auch heute noch da! Auch wenn die Freunde und die Biersorten mittlerweile andere sein mögen. *

93
1980 ● ARCADE
DIE BESTEN 100 SPIELE

MISSILE COMMAND

Lebhafte Albträume, erratische Raketen und ein drohender Atomkrieg waren nur ein paar Hindernisse, denen sich Dave Theurer und Rich Adam bei der Entwicklung von *Missile Command* gegenübersahen. Retro Gamer hat genauer nachgeforscht …



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** ATARI
- » **ENTWICKLER:** ATARI
- » **PLATTFORM:** ARCADE
- » **ERSCHIENEN:** 1980
- » **GENRE:** ARCADESPIEL

Es ist schwer, mit Dave Theurer in Kontakt zu treten. Der Macher von Arcade-Hits wie *Tempest*, *I, Robot* und *Missile Command* ist stark auf die Wahrung seiner Privatsphäre aus. So sehr sogar, dass es acht lange Jahre des Bittens und Bettelns bedurfte, um ihn endlich zu einem Gespräch über *Missile Command* zu bewegen – einem der symbolträchtigsten Titel der Spielehistorie.

Die erste Überraschung für jeden, der sich mit dem Klassiker beschäftigt: Der Klassiker wirkt mit seiner präzisen Steuerung und dem hohen Stressfaktor auch heute noch so erfrischend wie damals, als er uns als Spielautomat das Kleingeld aus der Tasche zog. Und zwar mit einer an sich simplen Idee: Von oben regnen feindliche Atomraketen auf eine Stadt; uns stehen drei Raketenbatterien zur Verfügung, die wir jeweils mit einem eigenen Button zu dem Punkt schicken, den wir gerade mit einem Trackball-gesteuerten Fadenkreuz anvisieren. Da die Angriffswellen immer zahlreicher und schneller werden, müssen wir schon bald die beiden nächsten Schüsse (samt Flugbahnen der feindlichen und unserer Raketen) berechnen, während wir noch die aktuelle Rakete losschicken.

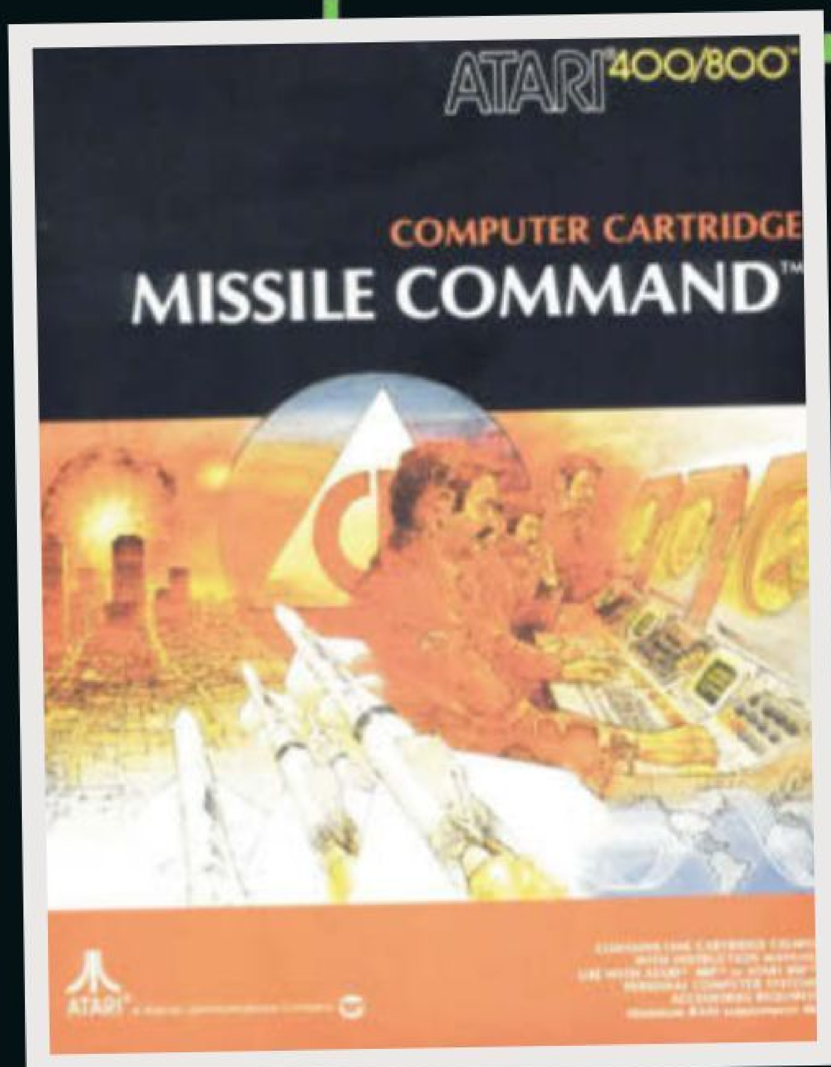
Eine der interessantesten Tatsachen zu *Missile Command* ist, dass Dave Theurer zwar für die grundlegenden Mechaniken verantwortlich zeichnete, das Konzept selbst aber von seinem Vorgesetzten bei Atari stammte. „Ich erinnere mich noch daran, dass mein Manager Steve Calfee mir sagte, ich solle ein Spiel entwerfen, in dem man sich gegen nahende Raketen verteidigt, die auf einem Radarbildschirm angezeigt werden“, erklärt Dave den Ursprung von *Missile Command*. „Wir haben dieses Konzept übernommen, die Idee mit dem Radar verworfen und unter anderem Städte und Raketenbasen hinzugefügt.“

In Anbetracht der damals noch real existierenden Möglichkeit eines Atomkriegs mit der UdSSR und dem Warschauer Pakt ist es wohl nicht verwunderlich, dass Gene Lipkin, damals Präsident der Abteilung für Arcade-Automaten bei Atari, diese Idee schon länger im Kopf hatte. Der thematische Bezug wurde noch offensichtlicher, als ein Name für das neue Projekt gefunden werden musste. Neben *Missile Command* standen nämlich noch einige andere Bezeichnungen zur Auswahl. „Ein paar Namen, die ich noch im Kopf habe, sind Ground Zero, The End und Armageddon“, erinnert sich Dave. „Es gab einige Gründe, die für oder gegen den jeweiligen Titel sprachen. Unser Hauptaugenmerk lag auf dem Wiedererkennungswert des









» Das schön illustrierte Handbuch der Atari-8-Bit-Version.

Namens. Viele Menschen wissen gar nicht, was ‚Ground Zero' oder ‚Armageddon' bedeutet. Wenn ich mich richtig erinnere, dann hat Gene Lipkin den Titel *Missile Command* vorgeschlagen. Wir waren uns einig, dass das ein richtig guter Name ist, und haben ihn beibehalten."

Obwohl das Konzept durch den Kalten Krieg inspiriert wurde, wollte Dave mit *Missile Command* die reale Bedrohung, die von der Situation ausging, nicht verharmlosen: „Ich wollte die Menschen auf das Grauen eines Atomkriegs aufmerksam machen. Deshalb sollten nicht die Spieler Städte zum Spaß angreifen, das hätte sie gegenüber den schrecklichen Folgen abstumpfen lassen", erklärt er. „Die Rolle des Verteidigers zu spielen, war dagegen tragbar – denn was ist heldenhafter, als zehn Millionen Menschen vor dem Strahlentod zu bewahren? Die entscheidende Lektion für den Spieler sollte aber sein, dass im Fall eines Atomkriegs keiner gewinnt. Deshalb erscheint der Schriftzug ‚The End' auf dem Bildschirm, nachdem alle Städte ausgelöscht wurden." Und das war das unweigerliche Finale, ein Happy End ist bei *Missile Command* nicht vorgesehen.

Auch Rich Adam, Junior Programmer des Spiels, war sich des Potenzials für kontroverse Diskussionen bewusst: „Es lag mir nicht so viel daran wie Dave, ich wollte aber sicher nicht, dass in *Missile Command* ein realistischer Dritter Weltkrieg simuliert wird. Wir haben dieses Szenario zwar bis zu einem gewissen Punkt aufgegriffen, unser Konzept war aber immer, dass man Pixel in die Luft jagt. Es ist nun mal ein abstraktes Spiel. Natürlich hatten wir den Bezug zum Kalten Krieg alle im Hinterkopf. Das konnte uns aber nicht von dem Projekt abbringen. Und es beeinträchtigte uns auch nicht darin, ein spaßiges Spiel zu entwickeln."

Trotz der Bedenken, die *Missile Command* hervorrief, war das Team begeistert von der Idee. Immerhin stand die Spieleindustrie gerade erst am Anfang, was eine sehr aufregende Zeit für alle Beteiligten war. „In den ersten paar Jahren haben wir uns wie Pioniere gefühlt", erinnert sich Dave. „ Es gab wenige Firmen, die Arcade-Spiele herstellten, und es gab auch nur wenige Entwicklungs-Tools. Wir mussten sie intern selbst erstellen. Ich glaube, das kümmerte uns aber nur wenig. Zum Großteil haben wir uns Gedanken darüber gemacht, wie wir das Spiel besser machen könnten." Rich pflichtet seinem ehemaligen Kollegen bei: „Es war ein tolles Arbeitsumfeld und wir hatten das Glück, eine Lücke zu füllen. Jede Idee war frisch und war zuvor noch nie ausprobiert worden. Heutzutage ist es sehr schwer, sich etwas einfallen zu lassen, das wirklich neu und anders ist."

» Ich wollte nicht, dass die Spieler Städte zum Spaß atomar angreifen. «

Wie viele andere Atari-Spiele musste auch *Missile Command* von Grund auf entworfen werden. Dave und sein Team konnten nicht auf eine bereits vorhandene Engine zurückgreifen. „Zu jener Zeit ist ständig neue Hardware erschienen, was eine große Herausforderung bei der Entwicklung neuer Titel war", erklärt Rich. Da es ständig zu technologischen Fortschritten kam, hatte Dave bei der Entwicklung von *Missile Command* eine sehr gute Beziehung zum restlichen Hardware-Team. Hardware-Designer Dave Sherman hatte eine maßgeschneiderte Hardware nur für dieses Spiel entworfen. Er wusste, dass der untere Teil des Bildschirms mehr Farben benötigte, um Städte, Basen, die Landschaft und so weiter darzustellen. Kein anderes Spiel – außer einem möglichen Nachfolger – war für diese spezielle Hardware geplant. Rich ist voll des Lobes: „Dave hat tolle Arbeit geleistet und sehr schnell eine Struktur entworfen, die für die Programmierung geeignet war."

Und wie sah es mit dem Trackball aus: War dieser von Anfang an geplant? „Soweit ich weiß, sollte von Beginn an ein Trackball zum Einsatz kommen", bestätigt Rich. „Der Trackball schien immer die optimale Eingabemethode zu sein." Dave ergänzt: „Wir nutzen Trackballs schon in den Spielen vor *Missile Command*, zum Beispiel in *Soccer* oder *Football*. Dieses Eingabemedium schien gut zu passen, deshalb planten wir von Anfang an mit einem Trackball."

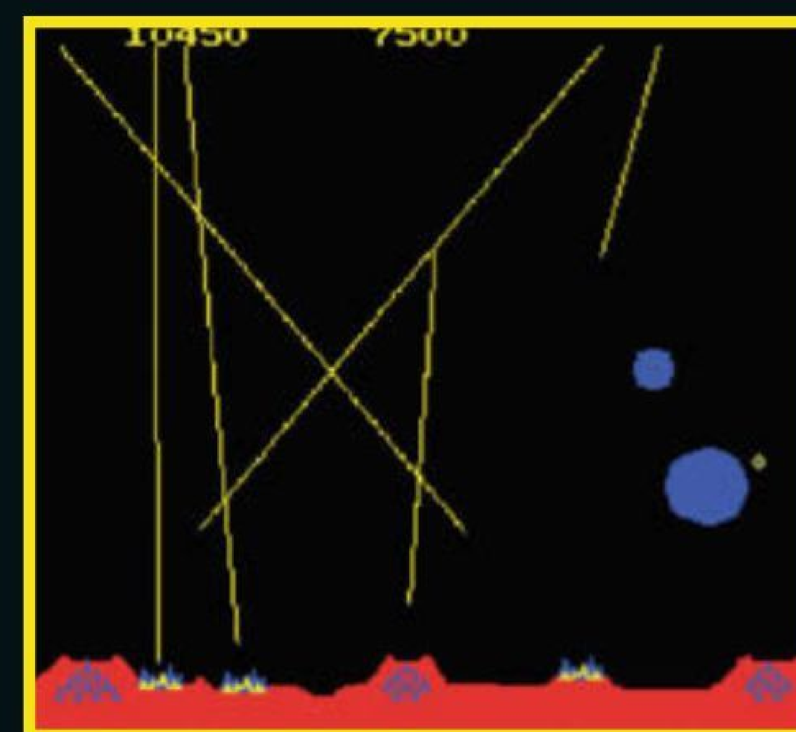
Während der Trackball den Sprung vom Prototyp ins fertige Spiel schaffte, wurden zahlreiche andere Ideen im Laufe der sechsmonatigen Entwicklung wieder fallengelassen. Rich plaudert aus dem Nähkästchen: „Als ich zum ersten Mal die Küste entwarf, die es zu verteidigen galt, wollte ich sie so aussehen lassen wie die Küste von Kalifornien. Es war ein erbärmlicher Versuch und das Ergebnis sah furchtbar aus." Lyle Rains habe schließlich die Idee gehabt, die Städte wie Festungen aussehen zu lassen. Überhaupt wurde das Konzept, die Abbilder echter Städte dem Erdboden gleich zu machen, bald komplett gestrichen. Damit schufen die Entwickler eine Distanz zur Realwelt.

Dave fallen noch ein paar andere Ideen ein, die letztendlich

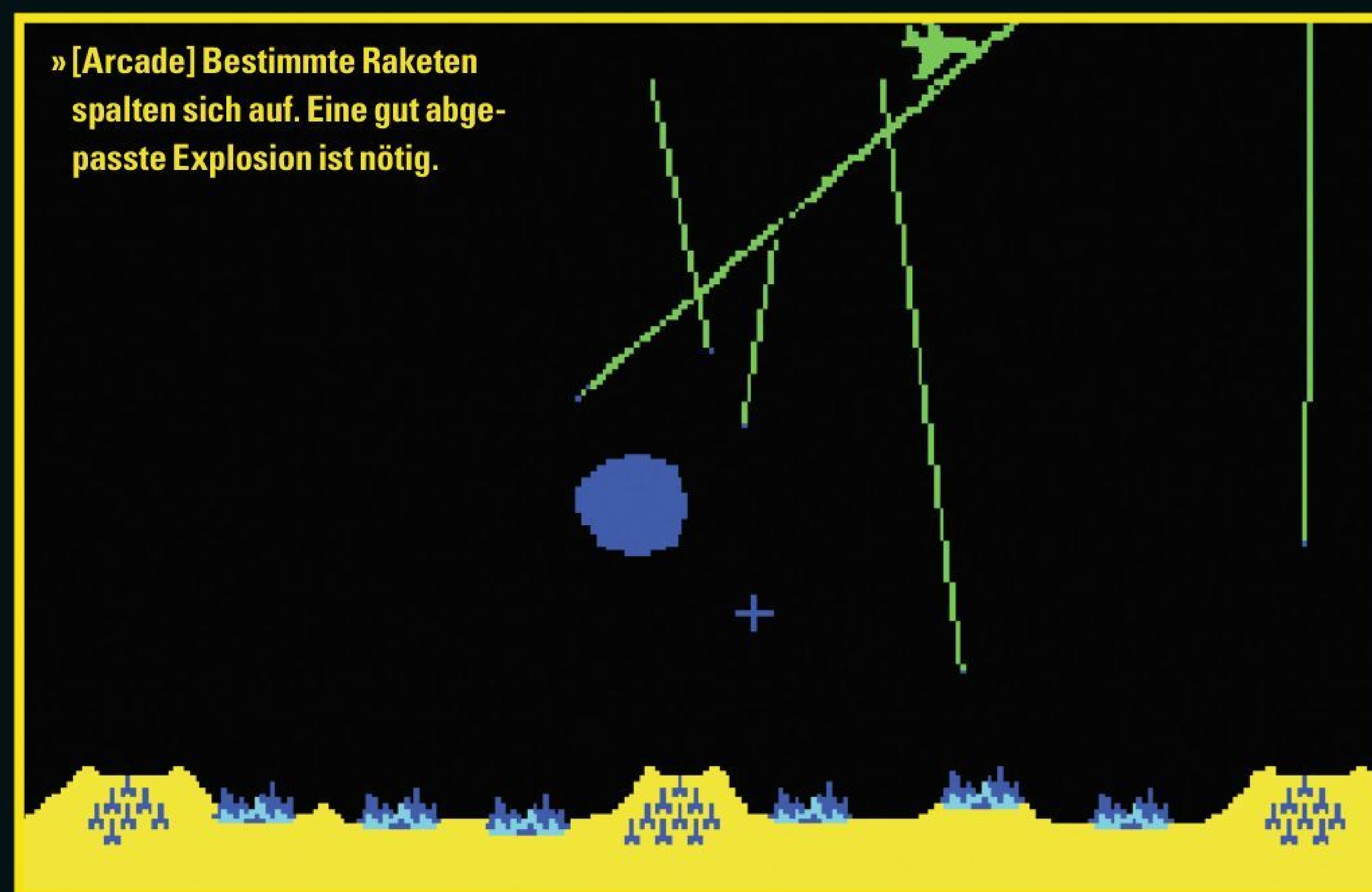
Ein paar Worte von Lyle Rains

WIR HABEN DEN ehemaligen Senior Executive von Atari nach seiner Meinung zu *Missile Command* befragt.

„Wie auch bei *Tempest* hat Dave Theurer das Pacing des Spiels und die direkte Steuerung fantastisch hinbekommen. Bei Atari scheuten wir uns nicht, Kämpfe in den Spielen darzustellen, auch wenn wir blutige Gewalt gegenüber menschlichen Charakteren fast zwei Jahrzehnte lang vermieden. 1981 war der Kalte Krieg noch immer ein Thema in der Welt. Der Hintergedanke atomarer Angriffe auf Städte gab *Missile Command* einen riskanten aktuellen Bezug. Für manche war das zu nahe an der Realität. Man kann spekulieren, dass *Missile Command* als Teil der Pop-Kultur der 80er Jahre sogar einen unterschwelligen Einfluss auf Entscheidungsträger in der Verteidigungspolitik hatte. So zogen sie das sogenannte Star-Wars-Raketenabwehrsystem in Erwägung. Hätten die Politiker das Spiel aber tatsächlich gespielt, hätten sie gewusst, dass man am Ende immer verliert."



» [Arcade] Manche Raketen wichen den Explosionen aktiv aus.

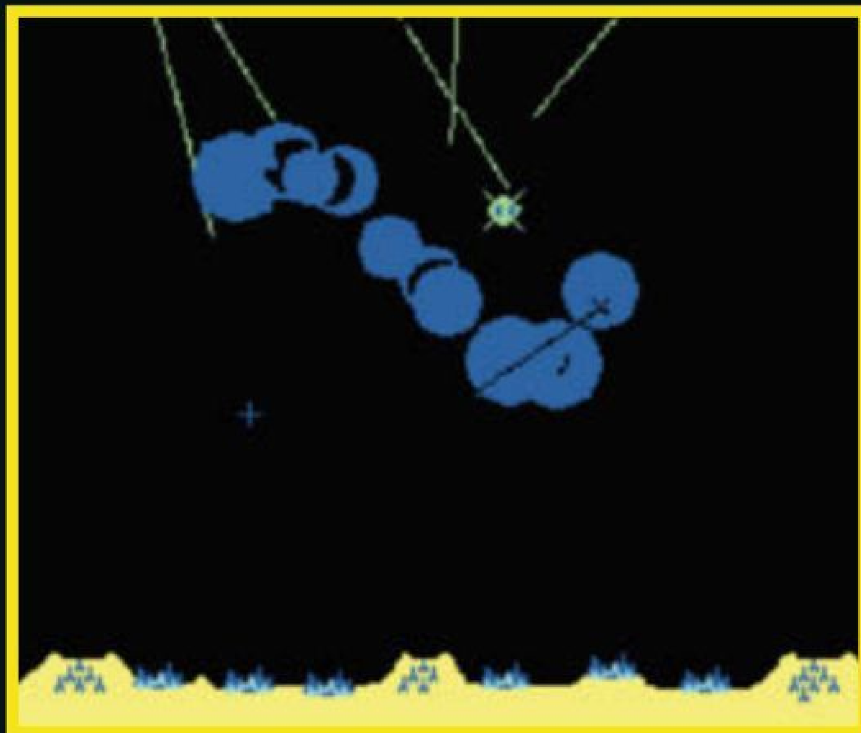


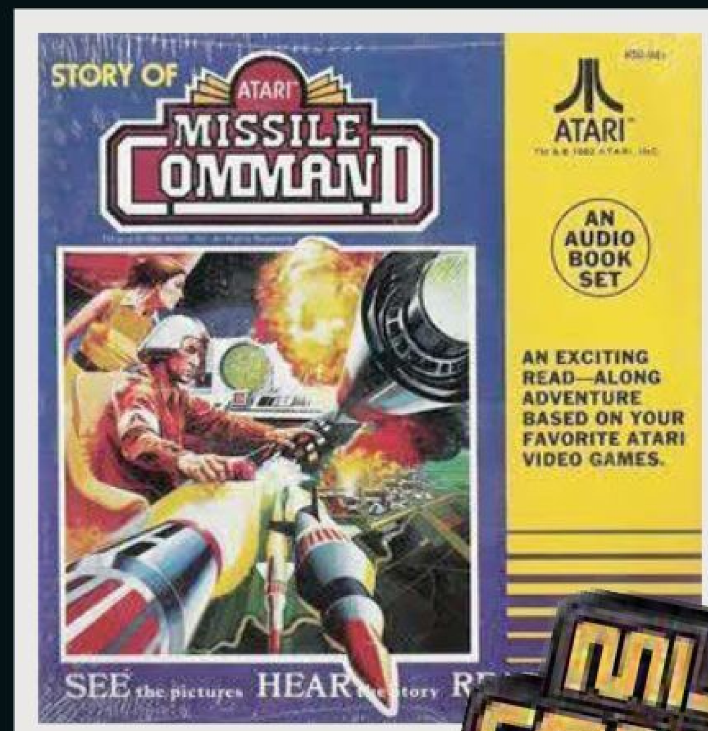
» [Arcade] Bestimmte Raketen spalten sich auf. Eine gut abgepasste Explosion ist nötig.

außen vor blieben: „U-Boote sollten auftauchen und Raketen abfeuern. Das ergab aber keinen Sinn, da alle anderen Gefahren von oben aus dem Himmel kamen. Eisenbahnen beförderten Geschosse zwischen den Städten und den Basen hin und her. Dies wurde aber als zu kompliziert für den Spieler erachtet. Die Namen der Städte waren als veränderbar geplant. Spieler aus der Umgebung der Stadt, in der der Arcade-Automat jeweils stand, hätten so einen engeren Bezug zum Spiel gehabt, während es weniger relevant für Spieler von außerhalb gewesen wäre. Es wäre aber für die Spielhallen-Betreiber zu viel Arbeit gewesen, die Städte einzuprogrammieren. Es gab zudem in der Entwicklungsphase eine große Anzeige oberhalb des Monitors, die aus blinkenden Lichtern, Statusanzeigen und anderen Elementen bestand. Sie war aber zu teuer und schwer in Stand zu halten, da sich die Glühbirnen nur mühevoll austauschen ließen. Außerdem war es anstrengend, während des Spielens noch das externe Display im Blick zu behalten."

Neben den zahlreichen Änderungen am Spielverlauf offenbarten sich bei der Entwicklung von *Missile Command* auch einige technische Herausforderungen. Vielen begegneten die Entwickler zum allerersten Mal. „Das gesamte Programm durfte nur ungefähr 12 KB groß sein und war in Assemblersprache geschrieben", gibt Dave zu Protokoll. „Wir mussten uns eine Methode einfallen lassen, um Linien und Kreise blitzschnell in Echtzeit zu zeichnen, sodass die Bewegungen flüssig liefen. Und wir mussten innerhalb des von der Hardware vorgegebenen Rahmens bleiben. Und das ganz wörtlich, schließlich besaß der kleine Bereich am unteren Bildschirmrand, in dem Städte und Raketenbasen angezeigt wurden, mehr Farben als der restliche Bildschirm."

Auch die hohe Anzahl an Bomben und Lenkraketen, die auf dem Bildschirm dargestellt werden sollten, stellte sich als problematisch heraus. Rich klagt noch heute: „Es war schon schwer genug, mit der Hardware klarzukommen und sicherzustellen, dass alles funktionierte. Aber die intelligenten Bomben brachten wohl am meisten Entwicklungsaufwand mit sich. Dies war auf ihr Verhalten zurückzuführen. Ich glaube, sie visierten eine Stadt direkt an, mithilfe einer Farberkennung sollten sie aber feststellen, ob sie auf dem Weg einer anderen Bombe oder einer Explosion ausweichen mussten. Zu der Zeit war das bahnbrechend, aber heutzutage sind das unbedeutende Probleme. Es ging vor allem darum, zu verhindern, dass sie zu leicht vom Spieler abgeschossen werden."

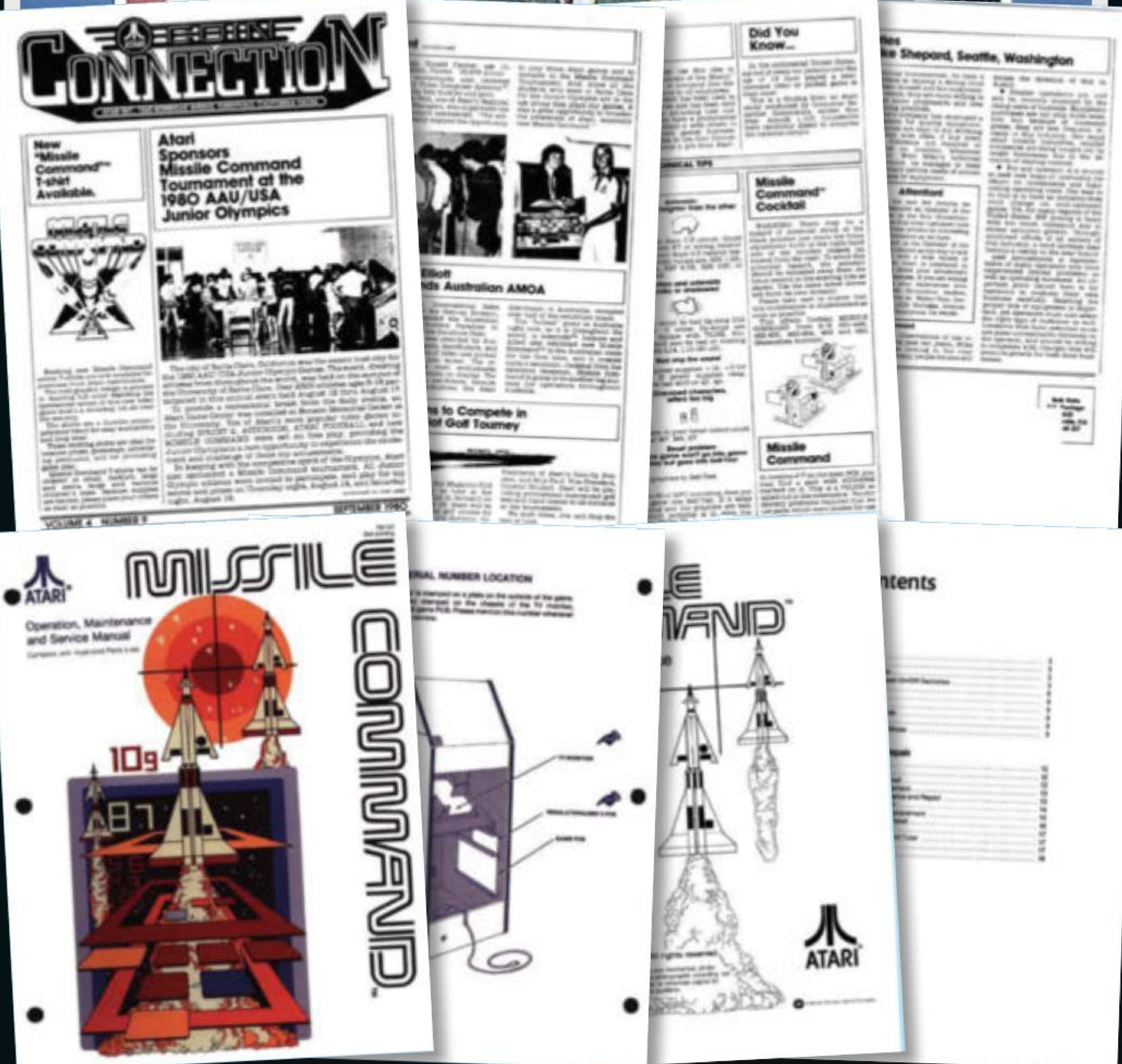


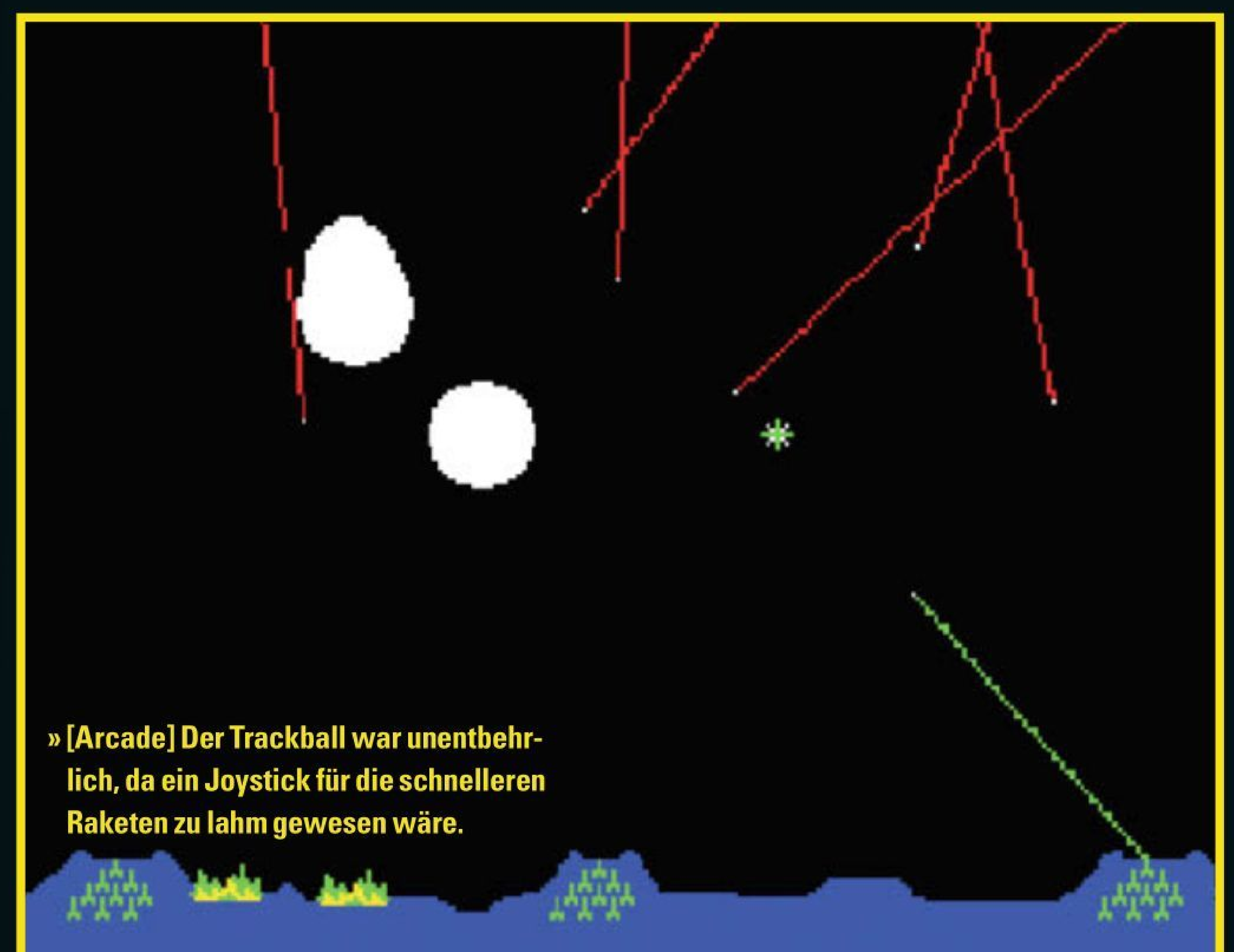


» Vom Sammelband bis zum Hörbuch-Set gab es allerlei Merchandising-Artikel.









» [Arcade] Der Trackball war unentbehrlich, da ein Joystick für die schnelleren Raketen zu lahm gewesen wäre.


COIN CONNECTION

Introducing Missile Command



» Ein Foto der geplanten Anzeige über dem Bildschirm. Sie war aber zu teuer und aufwendig in der Instandhaltung.



» [Arcade] Der Endbildschirm verdeutlicht, dass im Fall eines Atomkriegs alle verlieren.

Rich ist mit dem Entwicklungsprozess von *Missile Command* im Nachhinein zufrieden, obwohl er einige Anläufe brauchte: „Wir haben die ursprünglichen Geschosse entworfen, was cool war, aber nicht genug. Also haben wir Satelliten und die Flugzeuge hinzugefügt, die die Bomben abwarfen. Das war schon besser, aber immer noch nicht genug. Und so fügten wir die MIRV-Raketen und schließlich intelligente Bomben hinzu. Im Grunde ist das die Evolution, die Spiele während der Entwicklung durchmachen. Du nimmst den Kern des Projekts und prüfst, was noch alles dazu passt. Es war so ein simples Konzept und die Ergänzungen waren so einfach, dass sich alles irgendwie von selbst ergab."

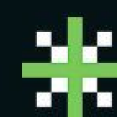
Mit der Fertigstellung des Prototyps war *Missile Command* bereit für den Praxistest in ausgewählten Spielhallen. Diese Phase war damals für alle neuen Automaten entscheidend: Anhand der generierten Einnahmen der Testphase wurde bestimmt, ob das Projekt fertiggestellt und in Serienfertigung gegeben wurde. Dave war sich jedoch schon vor dem Feldversuch sicher, dass *Missile Command* ein Hit werden würde: „Ich musste ständig meine Arbeitskollegen davon abhalten, den Prototyp zu spielen, damit ich daran arbeiten konnte. Deshalb wussten wir: Das wird ein Knaller!"

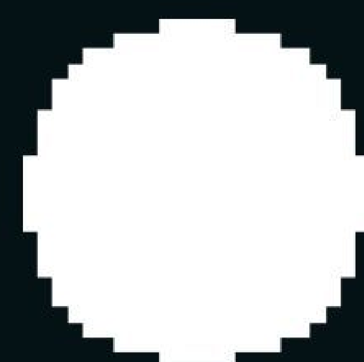
Wie Dave war auch Rich überzeugt, dass *Missile Command* beste Chancen gegenüber anderen Titeln hatte. „Man muss beachten, dass es eines der ersten Spiele in Farbe war und es deshalb einen sehr großen Vorteil gegenüber der Konkurrenz hatte. Ich erinnere mich noch an einen jungen Mann; technologische Fortschritte führte er der Einfachheit halber immer auf einen neuen Chip zurück. Er war unglaublich begeistert vom Spiel und hat gemeint: ‚Oh, Mann. Schaut, was dieser neue Chip kann.' Im Grunde war seine Reaktion also: ‚Schaut, was die Technik mir beschert hat.'"

»Dave Theurer litt monatelang an Albträumen über atomare Angriffe.«

Nach dem erfolgreichen Praxistest erreichte *Missile Command* die Spielhallen und wurde schnell zu einem gewaltigen Erfolg für Atari. Die zermürbende Arbeit hatte aber auch ihre Spuren bei Dave hinterlassen. So litt er während und nach der Entwicklung monatelang an Albträumen über atomare Angriffe. Jenen Träumen zum Trotz ist er aber immer noch sehr stolz auf seine Arbeit. „Von dem Tag an, als mir Steve Calfee den Auftrag für ein Raketenabwehr-Spiel gab, hatte ich das Gefühl, dass die Leute so etwas spielen wollten. Die Atari-Kollegen waren schon begeistert, als das Spiel noch in der Entwicklung war. Die Entwickler der Atari-VCS-Konsole kamen vorbei – sie arbeiteten im gleichen Gebäude wie wir – und haben es stundenlang gespielt. Auch bei unserem ersten Praxistest waren die Spieler begeistert. Es war eine sehr positive Erfahrung von Anfang an."

Auch Rich ist erfreut darüber, was aus dem Projekt geworden ist. Den lang anhaltenden Erfolg führt er vor allem auf das Gefühl der Beherrschung während des Spielens zurück. „Es ist ein gutes Gefühl, die Kontrolle über so eine komplexe Maschine zu haben", erklärt er. „Dass ein Gerät für einen viertel Dollar dein Ego dermaßen befriedigt, ist ein echtes Schnäppchen. Menschen sehnen sich nach dem Gefühl der Macht. Ihr Ego wird davon getrieben. Und genau das war es, was wir verkauft haben. Zu einem gewissen Grad ist dies auch heute noch der Grund, warum Videospiele gekauft werden."





Erneuter Raketenalarm

NACH DEM ERFOLG von *Missile Command* war es kein Wunder, dass sehr bald ein Nachfolger vorbereitet wurde. Rich Adam, der seine ersten Erfahrungen bei der Entwicklung des Originals gesammelt hatte, durfte sich nun als Designer beweisen. Bedauerlicherweise kam es bei der Entwicklung zu einigen Problemen, sodass *Missile Command 2* nie die Spielhallen erreichte.

Dabei klingt Richs Beschreibung des Nachfolgers sehr vielversprechend: „Zwei Spieler sollten simultan spielen. Wir drehten den Bildschirm um und versuchten eine Zwei-Spieler-Version hinzubekommen, in der sich die Kontrahenten gegenseitig angriffen. Das Spielprinzip war sehr anspruchsvoll. Es hat aber einfach keinen Spaß gemacht, den Gegner mit präzisen Luftschlägen anzugreifen und gleichzeitig die feindlichen Angriffe abzuwehren. Ich glaube das Hauptproblem von *Missile Command 2* lag darin, dass ein Computer die Bomben viel schneller und effektiver einsetzen konnte. Für einen menschlichen Spieler war es aufgrund des Trackballs deutlich schwerer. Die Spieler waren mit dem Spielverlauf im ersten *Missile Command* zufrieden, sodass diese Konzepterweiterung nicht den gewünschten Effekt hatte. Ich kam nie dahinter, wie zwei Leute gleichzeitig so spielen konnten, dass es ihnen Spaß macht. Die Bildschirmfläche war ein anderes Problem, da das Gebiet, das zu verteidigen war, nun deutlich kleiner war. Es war mein Spiel. Wenn du damals am Anfang eines Projekts warst, wusstest du, dass es mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit gar nicht erst in Produktion gehen würde. Es herrschte ein harter Wettbewerb, dennoch wollte ich etwas richtig Cooles machen. Ich wollte für den nächsten großen Hit verantwortlich sein. Schlussendlich stellten wir *Missile Command 2* ein, weil es sich einfach nicht gelohnt hätte."



Selten hat man die Gelegenheit, die Geburtsstunde einer neuen Spieleserie, ja eines neuen Genres, quasi beim Spielen mitzuerleben. Mit *King's Bounty* legte Entwickler New World Computing, Inc. den technischen und spielerischen Grundstein für die berühmte *Heroes of Might & Magic*-Serie (heute nur noch „Heroes").

Fünf Jahre dauerte es allerdings, bis aus dem Strategiespiel *King's Bounty* der berühmte Enkel im *Might&Magic*-Rollenspiel-Universum wurde. Aber grundlegende Zutaten und Mechaniken sind frappierend ähnlich, insbesondere das regelmäßige „Ernten" von Truppen, die wir dann in taktische Rundenkämpfe schicken. Die Story ist schlicht: König Maximus hat ein ernstes Problem mit einem Ultimatum. Das hat ihm der finstere Zauberer Arech Dragonbreath gestellt: Er soll ihm das verschwundene königliche Zepter der Ordnung überreichen, sonst macht er das Königreich platt. Aber Dragonbreath hat die Rechnung ohne den Spieler gemacht: Als Ritter, Paladin, Barbar oder Magierin stellt ihr euch in den Dienst von Maximus und findet das Zepter. Dazu gilt es 25 Kartenstücke zu finden, die, einmal zusammengesetzt, den Fundort des Zepters verraten. So weit, so einfach.

King's Bounty hat – für ein Strategiespiel ungewöhnlich – ein kerniges Zeitlimit, das als Schwierigkeitsstufe fungiert und massiv den finalen Highscore beeinflusst. Haben Helden im Simpel-Modus noch 900 Spieltage Zeit, ihre Schlachten zu schlagen und das Zepter zu finden, sind es in der Experten-Einstellung gerade noch 200 Tage. Dafür wird der finale Punktestand aber auch mit vier multipliziert, während zaghafte Spieler mit der Hälfte der Punkte auskommen müssen.

Die Suche nach dem Zepter findet auf einer umfangreichen Landkarte statt, die wir Schritt für Schritt aufdecken. Das Königreich ist in vier Kontinente aufgeteilt, die teilweise nur per Boot zu erreichen sind. Der Spieler reitet aus der Vogelperspektive durch die Länder und findet Städte, Höhlen und Hütten (die er jeweils betreten kann) sowie Schatzkisten mit Gold, Hinweisen, tollen Gegenständen oder Zauberspruchrollen. Unser Held fungiert als General über allerlei Truppentypen. In besagten Städten und an anderen Orten kann der Spieler gegen Bargeld maximal fünf Einheitstypen in seine Armee rekrutieren. Hat er alle Rekruten eines Ortes eingesammelt, muss er warten, bis dort wieder neue erscheinen.

Für finanziellen Nachschub sorgt alle sieben Tage ein königliches Taschengeld sowie das Auffinden von Reichtümern und das Besiegen von Gegnern. Diese laufen praktisch in Echtzeit über die Landkarte. Kommt es zur Begegnung mit dem Spieler, wird auf einen speziellen Kampfbildschirm umgeschaltet: Hier sind beide Armeen zu sehen, wobei jeder Truppentyp eine Figur darstellt, dessen „Hitpoints" der Zahl der Soldaten entspricht. Abwechselnd werden die Einheiten gezogen. Sind die Truppen des Feindes ausgelöscht, sackt der Spieler eine Siegprämie ein. Beißen die eigenen Figuren ins Gras, geht es mit leeren Taschen wieder zum König zurück.

Vor allem hier liegt die heimliche Stärke des Spiels: Wichtig sind die taktisch richtige Zusammensetzung der Truppen sowie die finanzielle Ausgewogenheit der Einheiten. Zum einen gibt es das klassische „Stein-Schere-Papier"-Prinzip; es gilt also herauszufinden, welche der 25 Einheitentypen besonders effektiv gegen welche Feinde sind. Zum anderen existieren Abhängigkeiten innerhalb der eigenen Armee. Wer seine Truppen aus Einheiten rekrutiert, die einander nicht leiden können, verliert deutlich an Schlagkraft!

Zusätzlich gibt es spezielle Burgen mit besonders hartgesottenen Gegnern, die von bösen Schergen gehalten werden. 17 dieser Mieslinge gilt es aus ihren Burgen zu werfen, was aber erst funktionieren kann, wenn der Spieler sich ein sündhaft teures Katapult gekauft und den offiziellen Auftrag geholt hat, den Bösewicht zu erledigen. Dann muss er nur noch dessen Armee besiegen …

Dank zufallsgenerierter Karte, Charakterauswahl und Schwierigkeitsstufen bietet *King's Bounty* sowohl für Homecomputer als auch auf Modul ein erhebliches Wiederspiel-Potenzial. Und es ist auch heute noch für die eine oder andere Runde gut! *



Von Michael Hengst

LEADERSHIP SEMINAR



General mit Führungsstärke

Einer der wichtigsten Werte in *King's Bounty* ist die Leadership, also Führungsstärke. Je besser dieser Wert, desto mehr Einheiten kann der Spieler pro Truppentyp und Zeiteinheit rekrutieren. Stehen zu Beginn nur eine Handvoll Truppen pro Typ Speer bei Fuß, können später einige Hundert Einheiten pro Klasse mitgenommen werden und so in Windeseile starke Armeen aufgebaut werden. Wenn die finanziellen Möglichkeiten es zulassen …

SCHLIMMSTER MOMENT



Die „Speicher"-Funktion

Sonst reden wir vom „besten Moment", doch das geht dieses Mal nicht. Der schlimmste Moment in *King's Bounty* war die erste geplante Pause. Als einem klar wurde, dass Publisher EA für das Mega-Drive-Modul eine Batterie zu teuer erschienen war. Wieso einige Dollars mehr ausgeben, wenn man auch den Spieler quälen kann? So durfte man ein 56-stelliges (!) Passwort notieren und später wieder eingeben. Bei einem Fehler war der „Spielstand" futsch.

STICHWORT MORAL

62 Militias SL: 2 MV: 2 Morale: Low HitPts: 124 Damage: 62-124 G-Cost: 310
18 Orcs SL: 2 MV: 2 Morale: Norm HitPts: 90 Damage: 36-54 G-Cost: 126
23 Gnomes SL: 2 MV: 1 Morale: Low HitPts: 115 Damage: 23-69 G-Cost: 138
12 Archers SL: 2 MV: 2 Morale: Norm HitPts: 120 Damage: 12-24 G-Cost: 300
12 Pikemen SL: 3 MV: 2 HitPts: 120 Damage: 24-48

Ritter hassen Untote

Auf den ersten Blick erscheint sie nicht wirklich wichtig, aber die Zusammensetzung der Armee ist von entscheidender Bedeutung. Wer neben Rittern, Bauern, Bogenschützen und Miliz (alles „menschliche" Einheiten) eine Horde Untertoter mitschleppt, darf sich nicht wundern, wenn die Moral der Truppe angesichts der lebenden Leichen ein wenig leidet. Ganz konkret kämpft die Armee dann schlechter.

WARUM EIN KLASSIKER?



Grundstein für Heroes

Keine Frage: *King's Bounty* ist der spirituelle und spielerische Grundstein für eine der erfolgreichsten Spieleserien. Denn Jahre nach ihrem ersten, guten Versuch mit *King's Bounty* machte New World Computing *Heroes of Might & Magic*. Viele der Features der Serie fanden sich bereits im Erstling, etwa die Moral-Abhängigkeiten, das Einsammeln von Truppen, die Rundenkämpfe, das Aufsammeln von Schätzen und das Suchen nach Kartenteilen.

KARTENTRICK



Suche das Zepter

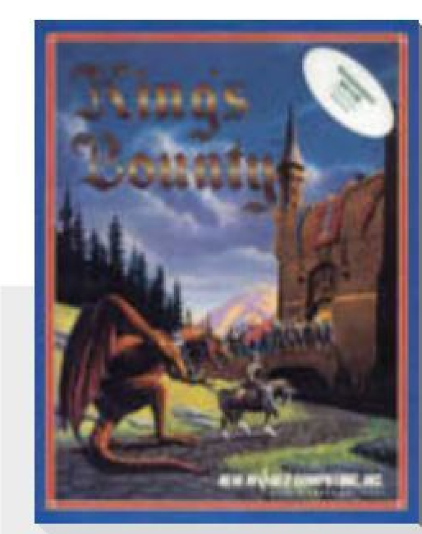
Erst wenn alle 25 Kartenstücke gefunden sind, ist der Fundort des Zepters der Ordnung eindeutig zu erkennen und der Spielsieg nahe. Jetzt nur noch an die entsprechende Stelle der Weltkarte reiten und graben! Das Problem: Das Schmuckstück muss innerhalb des anfangs gesetzten Zeitlimits gefunden werden, sonst wird das Königreich zerstört, König Maximus stirbt, und das Spiel ist unweigerlich vorbei.

TÜCKEN DER TAKTIK



Pfiffiges Kampfsystem

Trifft man auf einen Gegner, wird eine Taktikkarte eingeblendet. Hier sind die Truppentypen und die Anzahl der Einheiten zu sehen. Zug um Zug werden die Gegner dezimiert. Je nach Typ haben die unterschiedlichen Einheiten verschiedene Reichweiten und Angriffsarten sowie Stärken und Schwächen. Selbst eine Hundertschaft Mistgabel-bewehrter Bauern kann kaum etwas gegen eine Handvoll Drachen ausrichten.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** AMIGA, C64, MS-DOS (1990), MEGA DRIVE (1991)
- » **PUBLISHER:** NEW WORLD COMPUTING / ELECTRONIC ARTS (MEGA-DRIVE-VERSION)
- » **ENTWICKLER:** NEW WORLD COMPUTING, INC.
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1990
- » **GENRE:** STRATEGIESPIEL

Was die Presse sagte …



Maniac 07/1995: 73/100

„*King's Bounty* ist ein ungewöhnliches Spiel, das einiges an taktischem und strategischem Geschick verlangt … Technisch ist das Spiel bestenfalls Mittelmaß: Die Soundeffekte sind spärlich, die Grafik über weite Strecken unspektakulär. Zum Glück ist das ansprechende Spielprinzip mit allerlei originellen Ideen angereichert." *(Winnie Forster)*

Was wir denken

Nach heutigen Maßstäben ist *King's Bounty* hässlich wie die Nacht. Spielerisch kann es mit dem taktischem Tiefgang der modernen Enkel der *Heroes of Might & Magic* kaum noch mithalten. Doch die kleinen versteckten Feinheiten machen *King's Bounty* auch heute noch liebenswert! Allerdings hört der Spaß beim archaischen Speichersystem per Monsterpassword auf – spielt entweder eine Homecomputer-Fassung oder nutzt einen Emulator mit Speicherfunktion.

91

1987 ● MASTER SYSTEM

DIE BESTEN 100 SPIELE

Phantasy Star



Eine ganze Reihe prominenter Konsolen-Rollenspielserien erblickten 1987 das Licht der Welt oder wurden fortgeführt: *Final Fantasy I* erschien, *Dragon Quest* ging sogar schon in die zweite Runde, ebenso *The Legend of Zelda*. Allerdings kamen alle diese hochkarätigen Spiele für Nintendos Entertainment System heraus. Besitzer der Sega-Konsole dagegen schauten in puncto hochkarätige Rollenspielkost im wahrsten Sinne des Wortes in die Röhre.

Das sollte sich am 20. Dezember 1987 ändern: In Japan erschien an diesem Tag Segas Eigenentwicklung *Phantasy Star*. Mit einem guten Jahr Verzögerung ging das Modul 1988 in den USA und in Europa an den Start. Das Modul war (und ist) mit 512 KByte nicht nur ein echtes 8-Bit-Schwergewicht, Sega spendierte dem Modul zusätzlich noch eine Batterie und Speicher für bis zu fünf Spielstände. Zur damaligen Zeit war dies nicht nur selten, sondern auch ziemlich teuer – hierzulande kostete das Spiel im Laden dann auch rund 130 D-Mark. Heute wären das gut 115 Euro!

Als gewagt galt auch das Szenario: Während die meisten Konkurrenten auf klassische Fantasy- und Märchenkost setzten, diente *Phantasy Star* ein Science-Fiction-Fantasy-Mix als Szenario. Inklusive Laserpistolen, Raumfahrt und Robotern, aber auch Magie, Schwertern und Drachen. So schlüpft der Protagonist in die Rolle von Alis Landale, einer jungen Bewohnerin des Planeten Palma im Sonnensystem Algol. Das Motiv einer der ersten weiblichen Heldinnen der Spielegeschichte: Alis ist auf Rache aus – der König hat ihren kleinen Bruder Nero töten lassen.

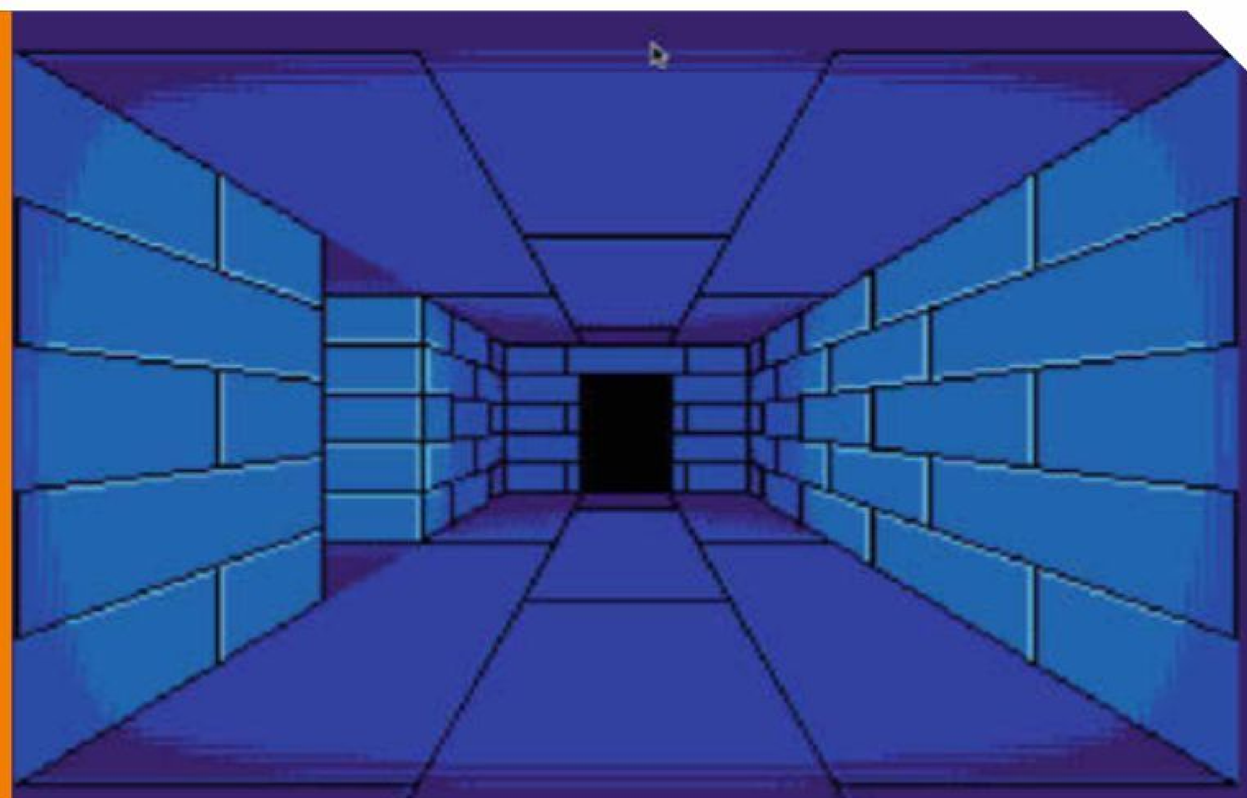
Zu Beginn des Spiels ist Alis allein unterwegs. Die ersten Spielstunden verbringt man damit, drei weitere Helden zu finden: den Krieger Odin, das magische Katzenwesen Myau und den Magier Noah. Erst wenn die Truppe komplett ist, kann Alis dem König gegenübertreten – bis dahin ist es aber noch ein langer Weg. Schauplatz des Rachefeldzugs ist beim Spielstart Alis' Heimatwelt Palma, später kommen der Wüstenplanet Motavia und die Eiswelt Dezoris dazu.

Die Oberwelt nebst Siedlungen, Städten und Bewohnern wird aus der Vogelperspektive gezeigt – hier sind deutliche Anleihen beim Klassiker *Ultima* zu sehen. Die rund zwei Dutzend teils mehrstöckigen Labyrinthe werden in 3D dargestellt. Auch wenn sich die Helden bequem per Pad-Steuerung und ein ausgetüfteltes Menü-System durch Algol manövrieren lassen, muss der Spieler auf moderne Komfortfunktionen wie Automaps verzichten. Um sich in den Dungeons zurechtzufinden, sind somit ein gutes Gedächtnis oder Karo-Papier und Bleistift nötig.

Wie bei den meisten Rollenspielen aus frühen Tagen üblich, tauchen die zahlreichen Gegner der Flora und Fauna Algols per Zufall auf. Sind die Feinde besiegt, gibt es Erfahrungspunkte und lokale Währung. Und von dieser braucht man eine ganze Menge: Zahlreiche Shops in Algol bieten neue Gegenstände und Ausrüstung nur gegen Bares an. Die Preise sind gesalzen, so führt oftmals kein Weg am Grinden vorbei. Der Nebeneffekt der Jagd nach Barem: Die Figuren steigen stetig im Rang nach oben. Allerdings gibt es in *Phantasy Star* einen Level-Cap. Bei Stufe 30 und 65.535 Erfahrungspunkten (im Speicher wurden dafür also 2 Bytes oder 16 Bits genutzt) ist Schluss und die Figuren haben das Ende der Erfahrungs-Fahnenstange erreicht. *



Von Michael Hengst



Dungeon-Optik mit Wow-Effekt!

Der ohne Frage von *Ultima* geprägte Oberwelt-Eindruck wird beim Besuch des ersten Dungeons in die dritte Dimension teleportiert (wie übrigens auch bei allen *Ultimas* bis Teil 5). Die famosen 3D-Wände in satter Pixeloptik und ein butterweicher Scroll-Effekt sorgten bei Spielern und Kritikern für Begeisterung. Zwar fehlt es den Gemäuern, bis auf die unterschiedliche Farbwahl, an optischer Abwechslung, aber damals war der Effekt toll: Farbenpracht und Finesse im Mini-Modul!



Party komplett

Einer der wohl besten Momente in *Phantasy Star* ist, wenn die Heldentruppe erstmals vollständig beisammen ist. Das dauert aber auch ein wenig: Immerhin verbringt der Spieler die ersten Stunden des Spieles damit, seine Begleiter zu finden. Leider passt das Spiel die Anzahl der Monster in den Zufallskämpfen der Größe der Party automatisch an: Sind zu Beginn mal ein oder zwei Gegner die Regel, werden es mit wachsender Truppe auch schnell fünf oder sechs Monster, die besiegt werden müssen.



Für eine Handvoll Mesetas

Ein klassisches Prinzip früher japanischer Rollenspiele ist das sogenannte „Grinden“ (von to grind, mahlen). Da insbesondere die Ausrüstung, wie neue Waffen oder Schilde, ziemlich teuer ist, muss der Spieler regelmäßig in die freie Wildbahn und wiederholt Monster plätten, um so seine Börse aufzufüllen. Das kostet nicht nur recht viel Zeit, sondern manchmal auch eine Menge Nerven. Muss aber einfach sein.



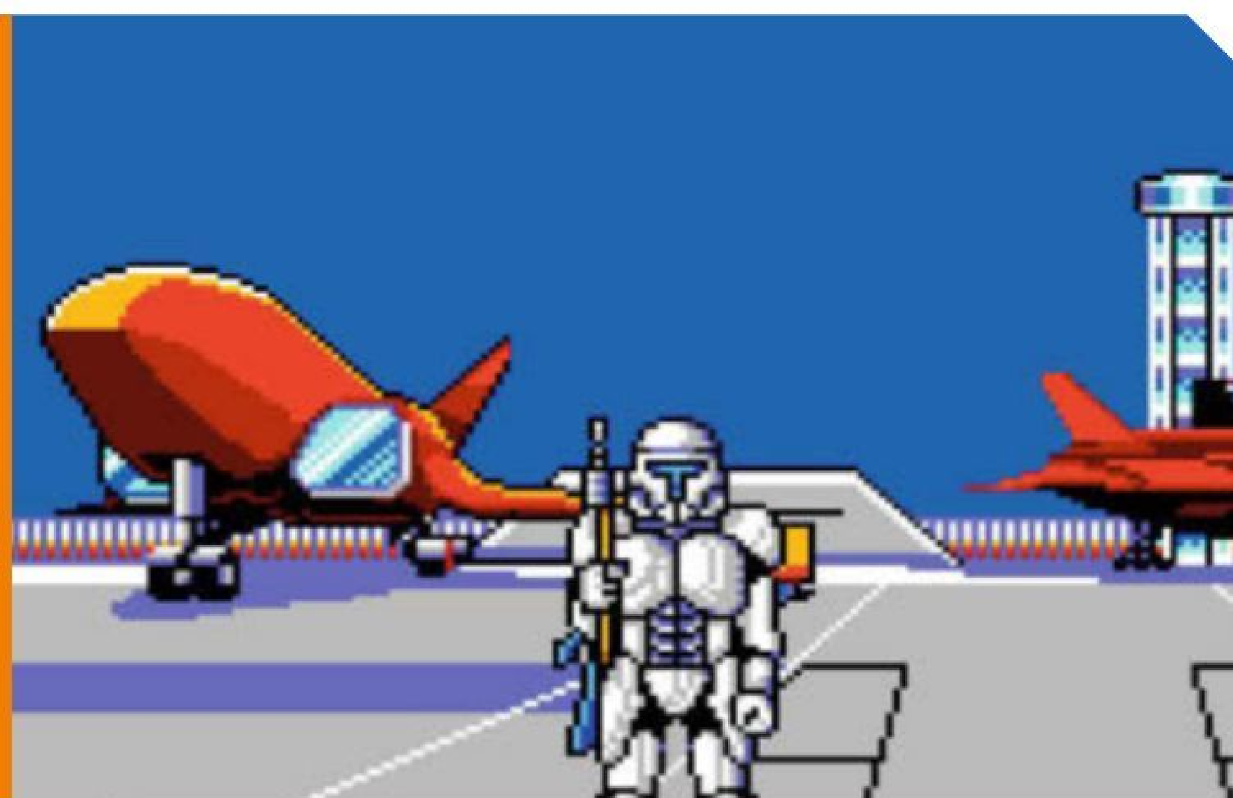
Segas erster RPG-Kracher

Keine Frage: Mit *Phantasy Star* begründete Sega nicht nur eine der populärsten JRPG-Serien, sondern füllte eine Lücke im eigenen Spielearsenal. Dabei zeigte der fernöstliche Publisher Mut zum Experiment, indem er eben nicht dem vermeintlich sicheren Pfad der Fantasy-Szenarien folgte, und legte optisch mit der ausgefeilten Grafik und den sanft scrollenden 3D-Dungeons die Messlatte für künftige Konsolen-RPGS deutlich nach oben. Vor allem aber war es ein tolles Spiel!



Komfort braucht kein Mensch

Anno 1987 waren Komfortfunktionen noch Zukunftsmusik, was technische Gründe hatte: Ein Automap-System hätte einfach zu viel Speicher gekostet – und der war zu dieser Zeit kostbar. Das Fehlen einer Kartenfunktion lässt sich zwar noch gut verschmerzen. Leider fehlen auf Dauer aber auch solch simple Funktionen wie ein Menü-Memory (also dass der „Zeiger“ auf dem zuletzt aktiven Menüpunkt bleibt) oder ein Stückzahlen-System beim Einkauf von Verbrauchsgegenständen, statt alles einzeln zu kaufen.



Schluss mit Fantasy

Das war ein mutiger Schritt der *Phantasy Star*-Designer: Statt wie der Mitbewerb auf traditionelle Fantasy-Kost zu setzen, beschlossen die Japaner, ihren RPG-Erstling kurzerhand in eine SF-Welt zu verfrachten, mit mehreren erkundbaren Planeten. Ein Schritt, der sich gelohnt hat: Die Mischung sorgte für gehörige Abwechslung im Troll- und Elfen-Einerlei und gab der neuen Marke automatisch ein Alleinstellungsmerkmal. Das Sonnensystem Algol diente auch Sequels als Schauplatz.



FAKTEN

- **» PLATTFORM:** SEGA MASTER SYSTEM
- **» PUBLISHER:** SEGA
- **» ENTWICKLER:** TEAM SONIC
- **» VERÖFFENTLICHT:** 1987
- **» GENRE:** ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



Scan: kultboy.com

Power Play 12/88: 83/100

„Gleich das erste Rollenspiel von Sega ist ein Volltreffer. Die Motivation, *Phantasy Star* immer weiterzuspielen, ist enorm hoch, da laufend etwas passiert und man neue Monster, Landschaften und Personen kennenlernt. Hinzu kommt die atemberaubend gut gezeichnete Grafik.“ *(Martin Gaksch)*

„[…] die wirklich edle Grafik von *Phantasy Star* sorgt aber für das gewisse Etwas. Die Bedienung mit den vielen neckischen Menüs ist sehr leicht zu erlernen. […] Sega-Besitzer, die mit dem Begriff RPG bislang nicht viel anfangen konnten, werden von *Phantasy Star* angenehm überrascht sein.“ *(Heinrich Lenhardt)*

Was wir denken

Spielerisch zeigen sich bei dem Modul nach 30 Jahren natürlich einige Ermüdungserscheinungen, vor allem beim leidigen Grinding-Prinzip. Mir hat der Abstecher in die Vergangenheit Spaß gemacht!



Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen

DEIN FREUND, DER EINZELHÄNDLER.

» RETRO-REVIVAL



» **PUBLISHER:** SQUARE ENIX
» **ERSCHIENEN:** 1990
» **HARDWARE:** NES

Von Michael Hengst

Laut urbaner Legende wurde dem Hersteller der Rollenspiel-Serie *Dragon Quest*, Enix, per Gesetz untersagt, neue Spiele der Serie an einem Wochentag zu veröffentlichen, weil die japanische Regierung verhindern wollte, dass Kinder und Jugendliche die Schule schwänzten, um ein frisches *„Dragon Quest“* zu ergattern…

…aber das ist wirklich nur ein Märchen. Allerdings könnte ich den Schulschwänz-Paragrafen durchaus verstehen, denn die 1986 erstmalig erschienene Serie von Yuji Horii gilt als Grundpfeiler der Japano-RPGs. Und kaum eine andere fernöstliche Serie (außer der im Westen bekannteren *Final Fantasy*-Reihe) hat das Bild moderner Rollenspiele so geprägt und hat derart tiefe Spuren in der JRPG-Popkultur hinterlassen. Und das bis heute!

Das Besondere an der *Dragon Quest* ist die ungeheure Konstanz. Einige der Monster, die sich bereits 1986 im ersten Spiel tummelten, tauchen über 30 Jahre später in neuen Teilen auf – natürlich technisch modernisiert. Einige dieser „Finsterlinge“ genießen (nicht nur) unter den Fans Kultstatus. Als Beispiel soll hier nur mal der niedliche „Schleim“ in all seinen möglichen Varianten dienen.

Spielerisch hat sich die Serie natürlich weiterentwickelt, aber einige Features und Traditionen konsequent über mehr als ein Viertel-Jahrhundert bewahrt, beispielsweise die Jagd nach Mini-Medaillen, die gegen wertvolle Gegenstände eingetauscht werden können. Und die Monstermedaillen in Bronze, Silber oder Gold. Dann natürlich die Stadt der Pioniere, oder dass NPCs in verschiedenen Gebieten mit schottischem oder französischem Akzent sprechen. Und nicht zu vergessen: der großartige Soundtrack von Musik-Genius Koichi Sugiyama.

Glücklicherweise gibt es seit Jahren regelmäßige Iterationen für neue Plattformen, sodass auch nachwachsende Spielergenerationen die *Dragon Quest*-Klassiker neu erleben dürfen. Relativ aktuell sind die ersten vier Teile der Serie für Android und iOS erschienen; für dieses Retro Revival habe ich Teil 4 auf Tablet gespielt. Und das durchaus mit Grund: Während die Klassiker I bis III wirklich eher was für eingefleischte Hardcore-Fans sind, ist Part IV der ideale Teil für Neueinsteiger in die Serie. *Chapters of the Chosen* basiert nicht nur technisch auf der verbesserten und umfangreicheren NDS-Version aus dem Jahr 2007 und ist somit modern genug für heutige Ansprüche, sondern bringt auch inhaltlich einige pfiffige Feinheiten mit sich.

Mein zweiter Grund für diese Wahl: Gerade wegen der ungewöhnlichen Erzählweise gilt *Chapters of the Chosen* auch heute noch als eines der besten Spiele der gesamten Serie. So ist die Story in mehrere Abschnitte unterteilt, und die ersten vier Kapitel spielt man „nur“ mit den verfügbaren einzelnen Protagonisten. Erst in Kapitel 5 kreuzen sich die Wege aller Helden; von nun an werden die Figuren gemeinsam als Party gesteuert. Ebenso ungewöhnlich ist die Wahl der Charaktere. Vor allem der obskure Händler Torneko (Kapitel Drei) hat(te) es den Fans angetan und gehört seitdem zum festen *Dragon Quest*-Figuren-Repertoire.

Dragon Quest IV als Einstieg hat weiterhin den Vorteil, dass es sich hierbei um den ersten Part der sogenannten Heaven-Trilogie handelt – und Teil V und VI für moderne Plattformen bereits in Japan erschienen sind, die Veröffentlichung hierzulande steht bevor. Wer sich allerdings auf *Dragon Quest IV* einlässt, sollte eine Menge Zeit mitbringen: Rund 30 Stunden dauert es, bis das vermeintliche Finale erreicht ist – aber in alter *Dragon Quest*-Tradition gibt es in der Regel mehrere Enden. Und bis man alles erledigt hat, können locker noch einmal 20 Stunden vergehen.

Mein Rat: Traut euch!










Ragn
H 27
M 0
S: 1



FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

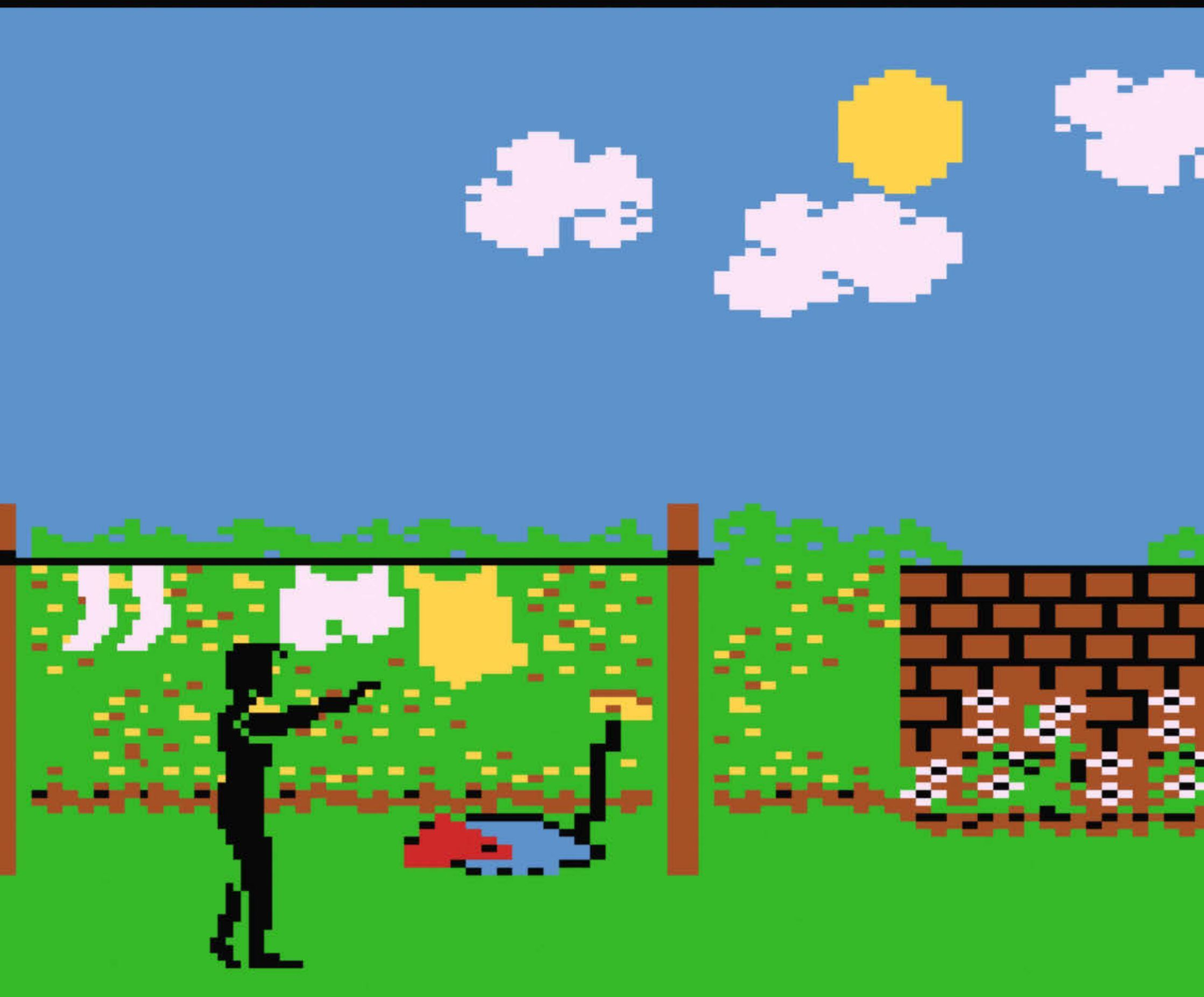
» **PUBLISHER:** OCEAN
» **ERSCHIENEN:** 1985
» **HARDWARE:** SCHNEIDER CPC, C64, SPECTRUM

Von Anatol Locker

Wann immer ich 1985 das Radio aufdrehte, merkte ich, dass was nicht stimmte: Es lief immer noch das musikalische Pendant zu Grießbrei. International hatte Punk dem aufgeblasenen Stadionrock die Fresse poliert, HipHop hatte gezündet, Detroit machte sich daran, House zu erfinden … doch im deutschen Radio war nichts davon zu merken. Stattdessen bekamen wir *Live is Live, You're My Heart, You're My Soul* und *We Don't Need Another Hero*.

Dabei gab es so unglaublich kraftvolle neue Musik – wie das bacchantische Doppelalbum *Welcome To The Pleasuredome*. Die britische Band Frankie Goes To Hollywood war eine reine Shownummer, designt vom cleveren Produzenten Trevor Horn für das ZZT-Label. Horn goss die Feierlaune der schwulen Partygemeinde in bombastische Synthesizer-Sounds und ließ Sänger Holly Johnson provokante Statements darüber singen. In Clubs zündeten *Relax*, *Two Tribes* und *Welcome To The Pleasuredome* gewaltig.

Aber wie soll man daraus ein Computerspiel machen? Denton Design (*Eco* oder *The Great Escape*) entschieden sich bei *Frankie Goes To Hollywood* für einen Mix aus Action-Adventure und



Minispielen. Den Spagat aus Musik und Spiel schafften sie beneidenswert lässig. Die musikalische Umsetzung der Songs erledigte Fred Grey – sie gehört unbestritten zu den SID-Sound-Klassikern. Und das Spiel? Wer keine Anleitung besaß (und wer hatte damals schon eine?) stand erst mal vor einem Rätsel. Was um Gottes willen musste man tun?

Für alle damaligen Raubkopierer die späte Auflösung: Der Spieler sucht den sagenumwobenen Pleasuredome. Dazu startet er als unbeschriebenes Blatt in der langweiligen Kleinstadt Mundanesville – und muss sich langsam zur vollwertigen Person mausern. Vier Attribut-Balken (von links nach rechts: Sex, Krieg, Liebe, Hoffnung, eine Ikonografie, die sich auch auf FGTH-Platten findet) mussten zu 99 Prozent gefüllt werden. Das schaffte man, in dem man diverse Minispiele absolvierte, Gegenstände kombinierte und außerdem einen Mord löste.

Just die Spieleinlagen fand ich amüsant: Man ballerte Flugzeuge über dem Ärmelkanal ab, ließ sich als Amor von Wolken mitziehen, versuchte in einem Politiker-Sprachduell zu überleben, wich fliegenden Gegenständen aus. *Frankie Goes To Hollywood* war beileibe nicht perfekt. Speichern? Fehlanzeige. Das Inventar? Auf acht Gegenstände begrenzt. Und wer versuchte, Rosen im *Power of Love*-Minispiel zu schnappen, musste pixelgenau steuern.

Über die Zeit sammelte man 87.000 „Pleasure Points“, die zum Schluss das Wort „BANG“ ergaben. Wer sich nach gut einer Stunde ans Ende durchgekämpft hatte, musste sich mit einem zappelnden „Welcome“ und dem Hinweis „The game ends – your fantasy begins“ begnügen. Aber zu diesen Zeiten wurde ja die Fantasie der Spieler gerne bemüht. In der Packung lag übrigens eine Kassette mit der Live-Version von Relax – heute ein rares Frankie-Sammlerobjekt. Für mich ist *Frankie Goes To Hollywood* eine Rückkehr in die 80er – aber eben nicht in die Niederungen von „Life is Life, Nanananana“.





The Guild of Thieves

PARSER-MACHT UND GRAFIKPRACHT



» PUBLISHER: MAGNETIC SCROLLS/FIREBIRD
» ERSCHIENEN: 1987
» HARDWARE: MS-DOS (GESPIELT), ATARI ST, AMIGA, C64, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM, ARCHIMEDES, APPLE II, ATARI XL/XE, MAC)

Von Jörg Langer



» C64-Version

Das britische Studio Magnetic Scrolls erarbeitete sich ab 1985 den Ruf, das „bessere Infocom“ zu sein. Ihr Adventure-Parser entzifferte vollständige Sätze mindestens so gut wie Infocoms Z-Machine und bot überdies Komfortfunktionen wie „Gehe nach X“, sodass man bereits bekannte Orte erreichen konnte, ohne Richtungsangaben einzutippen. Zudem boten sie in den meisten Versionen sporadische Bebilderungen. Diese Grafiken wirken heute schlicht, waren damals aber in den 16-Bit-Varianten für Atari ST, Amiga und MS-DOS/VGA großartig. Selbst die nicht etwa „runtergerechneten“, sondern neu gezeichneten C64-Bilder fand ich ansprechend.

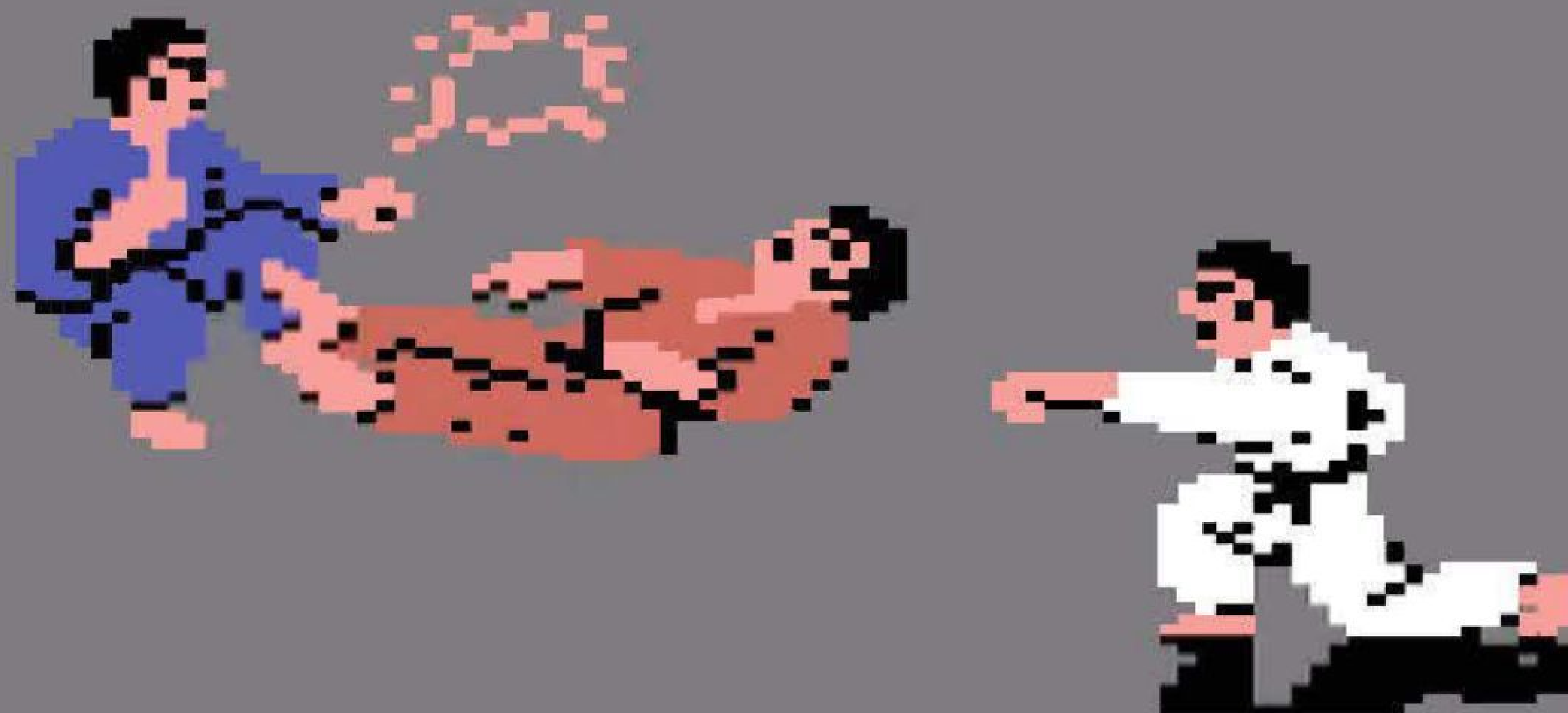
Am bekanntesten ist vermutlich der Erstling *The Pawn*, doch erst in *Guild of Thieves*, das ebenfalls im Land Kerovnia spielt, waren aus meiner Sicht Parser- und Puzzle-Qualität top. Inhaltlich erinnert es frappierend an *Zork*: Als Aufnahmeprüfung der Diebesgilde soll ich ein kleines Eiland leer rauben.

Apropos stehlen, selbst die „Feelies“ machte Magnetic Scrolls dem US-Vorbild nach, in der blauen Firebird-Packung lagen neben der Disk ein Holzwürfel (mit einer leeren Seite), eine Mitgliedskarte der Bank of Kerovnia, der Vertrag mit der Diebesgilde, das Fachmagazin „What Burglar“ und eine extra Anleitung.

Beim Neuspielen fallen mir der angenehm steigende Schwierigkeitsgrad und die guten Texte auf, aber auch etliche Stellen, wo ich zwangsweise sterbe, bevor ich kapiere, was zu tun ist. Eine Story gibt es nicht, alles dreht sich um die Rätsel, die teils Interaktion mit NPCs oder auch Timing erfordern. So muss ich an einer Stelle einen Keller fluten, aber auch nicht zu sehr. Mehr Denksport als spannende Geschichte also. Aber so funktionierten die meisten Adventures der damaligen Zeit.

Magnetic Scrolls überlebte Infocom um etwa ein Jahr und veröffentlichte nach *Guild of Thieves* nur noch fünf Titel. Der letzte, größte und technisch beste war 1990 (Alice in) *Wonderland*. Auf Strandgames.com findet ihr das 2017er-Remake von *Guild of Thieves* für PC (auch für iOS und Android erhältlich). Für etwa 2 Euro bietet es Sounds, antippbare Keywords, optionale Drag-and-Drop-Bedienung und eine Automap. Auch *The Pawn* und *Jinxter* sind dort zu finden. ✱







» Die Amiga-Version von *IK+* war natürlich bunter.

International Karate+

INTERNATIONAL KARATE ZU DRITT



» **PUBLISHER:** SYSTEM 3
» **ERSCHIENEN:** 1987 (TEIL 1: 1985)
» **HARDWARE:** C64 (GESPIELT), SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST, GBA, PLAYSTATION, WII

Von Jörg Langer

Ich habe lange überlegt, welche 8-Bit-Prügelei in die Topriege der 100 besten Retrospiele darf. Sicher hätten viele von euch gerne *Barbarian* an dieser Stelle gesehen, das auch einer meiner persönlichen Favoriten ist. Durchgesetzt hat sich dann aber Archer McLeans *IK+*.

Barbarian macht aufgrund der wechselnden Szenen vor allem solo eine gute Weile Spaß, dreht sich aber letztlich (auch im Multiplayer) vor allem darum, an genau die Position und genau den Moment zu gelangen, an dem der berühmte „Köpfungs-Drehsprung" den Gegner exakt treffen wird. Was Duelle zwischen Könnern zu einer Art Turn-Marathon macht. *IK+* ist da deutlich abwechslungsreicher, was die Kampftechniken anbelangt.

Ich habe mich außerdem gegen *Karate Champ* und *Way of the Exploding Fist* entschieden, die natürlich auch gute Anwärter und ähnlich waren. Data East war sogar gegen *International Karate* wegen Ideenklau von *Karate Champ* juristisch vorgegangen, in zweiter Instanz aber gescheitert.

Und wieso beschreibe ich nicht *International Karate*, sondern dessen Nachfolger? Schon Ersterer bot geschmeidige Animationen, viele Angriffsarten und außerdem die (persönliche Meinung!) bessere Musik. Zu guter Letzt sah man darin unterschiedliche Hintergründe, da man sich von Sidney über New York und einen japanischen Tempel bis zum Berg Fujisan vorkämpfte.

Allerdings waren diese Hintergründe statisch, während man in *IK+* zwar nur vor einem kämpft, dieser aber, samt 鳥居 (Torii-Tor) am Meer, wunderschön animiert ist. Die Grafik, gerade bei der C64-Version, hat sich auch sonst verbessert, die Kämpfer wirken noch geschmeidiger.

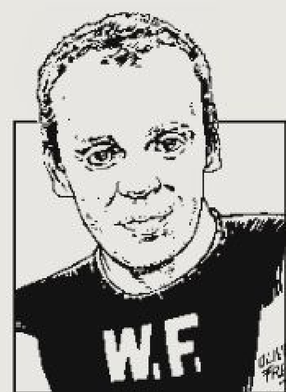
Gibt es inhaltliche Unterschiede zum Vorgänger? Aber hallo: Statt zwei kämpfen immer drei Karate-Könner gegeneinander, einer oder zwei davon KI-gesteuert (es gab 2001 einen Crack, der drei Menschen erlaubte, sofern man einen seltenen Vier-Joystick-Adapter für den C64 hatte). Das führt eine taktische Komponente ein, die dem ersten Teil abgeht.

Der C64-Joystick wurde komplett ausgenutzt: Dank acht Richtungen und Feuerknopf gibt es 16 unterschiedliche Manöver, von denen eines ein Rückwärtsrad ist, um aus der Reichweite des Gegners zu entkommen. Zusammen mit den Faktoren Abstand und Timing entstehen hochwertige Balgereien, in denen (anders als in manchem Fighting Game mit Kombos) Skill fast immer über wildes Rumprobieren siegt. Mit dem richtigen Doppel-Tritt-Sprung lassen sich sogar beide Kontrahenten gleichzeitig fällen. Reichten im Vorgänger drei volle oder sechs „halbe" Treffer zum Sieg, muss man nun sechs Angriffe landen.

Vor dem nächsten Kampf wartet ein Zwischenspiel; in *IK* soll man Wurfgeschossen ausweichen oder mehrere Ziegel mit der Stirn durchbrechen, in *IK+* springen Bälle auf einen zu oder es gilt Bomben wegzutreten.

Ich finde, gerade *IK+* hat sich sehr gut gehalten! Letztlich machen aber beide Fassungen Spaß, so inhaltsarm sie im Vergleich zu modernen Fighting Games wirken. Ihr könnt diese Platzierung also, wie bei *R-Type 1 & 2* oder *Zork*, als „Würdigung des Gesamtwerks" ansehen. *

86
1984 ● PC JR.
DIE BESTEN 100 SPIELE



Von Winnie Forster

King's Quest

Herumlaufen in farbigen Schauplätzen und Probleme lösen per Primitiv-Parser: Das war das Erfolgsrezept der *King's Quest*-Serie.



» Roberta Williams' Fantasie verschlingt mit jeder Episode mehr Speicher: *King's Quest VI* erscheint auf zehn Disketten. Unser Foto zeigt die zwei Big- beziehungsweise Fat-Box-Varianten: im Vordergrund die „internationale Version" der VGA-, dahinter die schmalere europäische Amiga-Fassung.

Japanische Spiele eignen sich vortrefflich für Serien und Sets, da Hersteller wie Capcom, Namco, Nintendo und Konami langfristige Produktstrategien verfolgen. Dagegen fegte durch die westliche Game-Industrie zwischen 1978 und 1998 mehrmals der Besen, der maßgebliche Firmen in den Bankrott schickte und Produktlinien beendete, bevor sie warm liefen.

In den USA, England und Frankreich reifen nur wenige 8- oder 16-Bit-Marken zur traditionsreichen, umfangreichen Serie – die *Ultima*-RPGs, die Richard Garriott zwischen 1980 und 2000 ertüftelt, sind eine rühmliche Ausnahme. Das zweite Beispiel ist eine romantische Adventure-Serie.

DIE MACHER

Als Ende der 70er Jahre Computer von Apple, CBM und Tandy erschwinglich werden, gehören Roberta und Ken Williams zu den frühesten Usern. Er sitzt als Datenbank-Programmierer an Mainframe- und Mini-Computern, sie spielt am häuslichen Apple II nächtelang *Adventure*. Ob man Textabenteuer nicht auch mit hübschen Bildern verzieren könnte, fragt sich Roberta. Um den Traum eigener Software-Produktion auszuleben, zieht das junge Paar von L.A. ins dörfliche Oakhurst, zwischen Yosemite Park und Sierra-Nevada-Gebirge, und veröffentlicht 1980 mit *Mystery House* das erste Abenteuer mit Pixelgrafik. „SierraVenture" nennen Roberta und Ken das Debüt und Nachfolgetitel und machen ihr Start-up Sierra On-Line binnen weniger Jahre zum führenden Unternehmen einer jungen, aggressiv expandierenden Branche.

Sierra veröffentlicht auch Action-Titel externer Autoren, darunter das erste (und gelungene) Cartoon-Jump-and-run *B.C.'s Quest*

KING'S QUEST: DIE „FLOPPY-DISK-SAMMLUNG"



KING'S QUEST: QUEST FOR THE CROWN 1984

■ Im ersten *King's Quest*-Abenteuer muss Sir Graham drei magische Artefakte finden. Das Spiel ist eigentlich IBM-PC-exklusiv, kommt 1984 aber auch für Apple II und nach und nach dann für alle anderen Rechner. Die Zweitauflage im Schuber gibt es ab 1986 mit „Quest for …"-Untertitel, in 16 Farben und für die 16-Bitter Atari ST, Amiga und Mac. Dank Parker folgt 1989 eine Joypad-Version für Sega-Konsolen.



KING'S QUEST II: ROMANCING THE THRONE 1985

■ Aus Sir ist König Graham geworden, und diesmal sucht er eine Braut. Spielmechanik und Technik bleiben die alten: Auch der Fortsetzung liegt Sierras bewährter „Adventure Game Interpreter" (AGI) zugrunde, der Text-Parser, animierte Grafik und Joystick-Eingabe verbindet. Mark Crowe, der später mit *Space Quest* berühmt wird, hilft bei den Animationen, ein gewisser Al Lowe liefert Musik und FX. Auf PC und ST umfasst Teil 2 zwei Floppys.



KING'S QUEST III: TO HEIR IS HUMAN 1986

■ Zwei Kinder hat das Königspaar Graham – leider nur theoretisch. Der Sohn ist verschollen und Tochter Rosella soll nach alter Sitte dem örtlichen Drachen geopfert werden. Deshalb muss der flüchtige Zauberlehrling Gwyndor in die Heldenrolle schlüpfen. Das letzte *KQ*-Märchen mit AGI-Engine ist komplexer als die Vorgänger und gewürzt mit neuen Ideen: magische Automap, Echtzeit-Druck, Teleport-Abkürzungen. Die königliche Familie wächst, ebenso der Umfang auf drei Floppys.

for Tires, konzentriert sich nach dem Crash 1983/84 aber auf Adventures.

DIE SERIE

Ken Williams ist der wohl erste und gläubigste Jünger des PC-Standards, den IBM mit dem Einsteigersystem PC Jr. Anfang 1984 vorstellt. Er renoviert für den PC Sierras Adventure-Technik: *King's Quest*, das seine Frau konzipiert und textet, ist das erste Spiel auf Basis von „Game Assembly Language" (GAL) und „Adventure Game Interpreter" (AGI) und hebt sich durch animierte Grafik und Joystick-Eingabe von anderen ab. *King's Quest* und Nachfolger sind niedlich gezeichnete und bewegte Pixel-Märchen mit Pfiff und Witz, nicht tiefsinnig wie Infocom-Abenteuer, sondern bunt und einsteigerfreundlich.

Mit *King's Quest IV* (1988) werden die Sierra-Adventures audiovisuell opulenter, sodass bald vier, dann acht oder gar zehn PC-Disketten in der Packung liegen. Doch die Software-Märchen-Formel nutzt sich ab: „Sierra orientiert sich an Lucasfilm-Adventures und deren vorbildlichem Benutzersystem, aber das hat nicht so recht hingehauen", watscht Anatol Locker den fünften Teil in *Power Play* ab: „(Trotz) EGA-Grafiken und Adlib-Musik kommt die rechte Stimmung nicht auf … die Geschichte ist bieder, mit nicht sonderlich originellen Puzzles, außerdem nicht sehr umfangreich. Schade."

King's Quest VII und *VIII* erscheinen nicht mehr auf Floppy, die Episoden-Neuauflage von 2015 natürlich ebenfalls nicht, sodass unser Full Set mit dem sechsten Teil endet.

OVP UND AUSSTATTUNG

Sierra-Adventures erscheinen in mehreren Auflagen und Verpackungen. Ganz am Anfang liegen Floppy, Cover und Manual in schmalen „Zip-lock"-Beuteln; diese *Hi-Res-Adventures*-Urversionen sind heute ultra-rar und unbezahlbar. Daraus entwickeln sich großformatige Kartonschachteln, die man wie ein Buch aufklappt, bevor sich Sierra Mitte der 80er auf eine stabile Pappbox mit Deckel und Schuber festlegt und in diesem Format die *KQ*-Serie (neu) auflegt. Aus drei Komponenten besteht die einheitliche Packung der ersten vier Teile: dünne Cover-Hülle, stabile Schachtel mit Deckel, Medien, Referenzkarte und ein bebildertes Manual im Pergament-Look. Poster, Landkarten oder andere Beilagen spart sich Sierra.

Teil 5 und 6 erscheinen in gleichem Cover-Format, aber doppelt so dicken Schachteln, die auch den gold-braunen Look der ersten vier Teile aufgeben. Nur noch für PC-CD-ROM gibt's 1994 Teil 7, *The Princeless Bride*.

RARITÄT UND WERT

Die meisten Sierra-Sammler lassen die seltenen Erstauflagen (etwa das Ur-*King's Quest* in IBM-grauer Verpackung) außer Acht, weil die auch pralle Ebay-Budgets sprengen, und stellen sich ihr *King's Quest*-Full-Set aus den schönen und stabilen Nach-1985-Boxen zusammen. Ganz billig sind auch die nicht im Internet (und quasi nicht mehr auf Flohmärkten zu finden), sie kosten komplett und gut erhalten zwischen 30 und 50 Euro oder dreistellig, wenn noch eingeschweißt. Je jünger, desto günstiger, das gilt auch für die *King's Quest*-Serie. Den sechsten Teil findet und ergattert man noch für zehn, maximal 20 Euro. Man sollte in jedem Fall nachzählen, ob wirklich alle Floppy-Disks drin sind! *

Fotos: Gameplan.de



» Sechs *King's Quest*-Abenteuer bilden die längste und umfangreichste Floppy-Serie der Computerspiel-Geschichte; zusammen mit Neuveröffentlichungen der ersten beiden Teile ergeben die Originalauflagen der Episoden III bis VI ein einheitlich verpacktes Big-Box-Set.



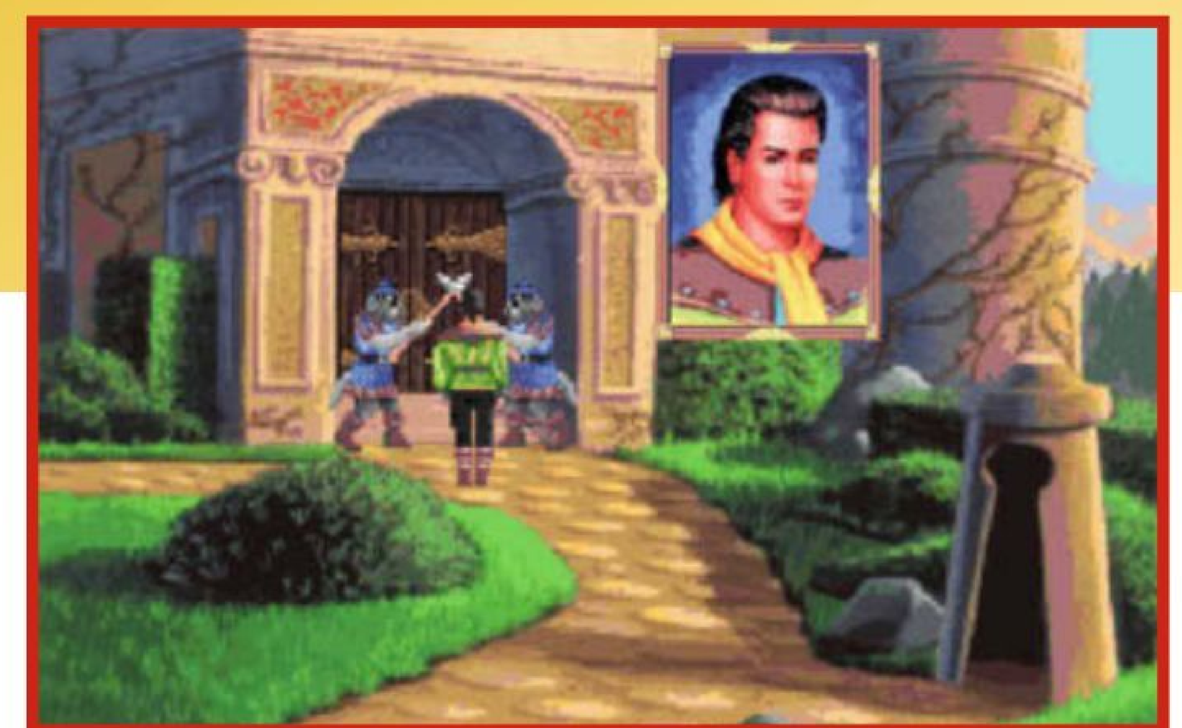
KING'S QUEST IV: THE PERILS OF ROSELLA 1988

■ Der Wechsel von AGI auf 16-Bit-„Sierra Creative Interpreter" macht das Märchen zum Multimedia-Spektakel, das massig Speicher für Story, Ton und Grafik, Intro-Zeichentrick und William-Goldstein-Soundtrack benötigt. Je nach System purzeln vier bis neun Disketten aus der Packung! Die Suche der Prinzessin Rosella nach Obst (für den erkrankten Vater) und Talisman (den eine böse Fee stibitzte) ist das erste *King's Quest* mit Heldin und das erste, dessen Welt einem Tag- und Nachtzyklus folgt. Audiovisuell pompös.



KING'S QUEST V: ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER! 1990

■ Schritt für Schritt modernisiert Sierra die hauseigene SCI-Technologie und vereinfacht das Spielprinzip. Das fünfte *King's Quest* ist ein Abenteuer für die ganze Familie und Point-and-click- sowie Icon-gesteuert. Es nähert sich audiovisuell dem Zeichentrick an mit zunächst handgemalten, dann digitalisierten Hintergründen in 256 VGA-Farben. Dazu kommen Roland-Synthie-Sound und Sprachausgabe. Kein Wunder, dass es zehn Disks verschlingt! *King's Quest V* gilt als erstes Computerspiel, das eine Million Dollar kostete.

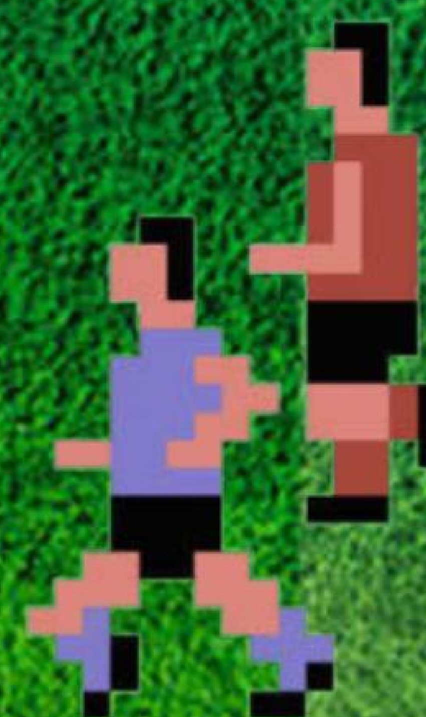


KING'S QUEST VI: HEIR TODAY, GONE TOMORROW 1992

■ Die ausdauerndste aller Floppy-Serien endet mit einem Solo für den Königssohn Alexander, der vier Zauberinseln bereist und sich gegen Ende zwischen zwei unterschiedlichen Lösungswegen entscheidet. Wie Teil 5 erscheint auch „Heute Erbe, morgen passé" in einer „Fat Box", damit neben zehn Floppys ein dickes Handbuch reinpasst. Technisch hängt die PC-VGA-Evolution den Amiga ab: Die Commodore-Version, die Revolution Software in England auf „Virtual Theatre"-Engine portiert, hat nur 32 Farben statt 256.

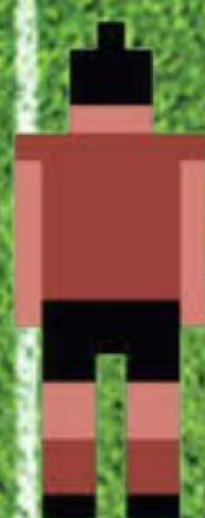
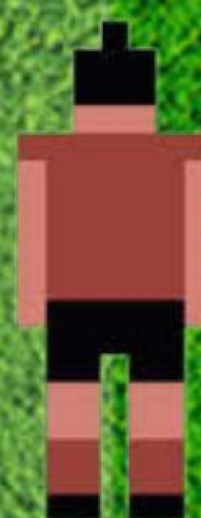


Emlyn Hughes International Soccer







Je nachdem, wann ihr diese Retro Gamer-Ausgabe kauft, ist die WM 2014 in Brasilien vielleicht schon wieder vorbei – und vier weitere lange Jahre des Wartens stehen für die Fußballfans an. Das ist jedoch ein Klacks gegen die Leidenszeit, die C64-Besitzer beim Warten auf brauchbare Fußballsimulationen durchmachten.

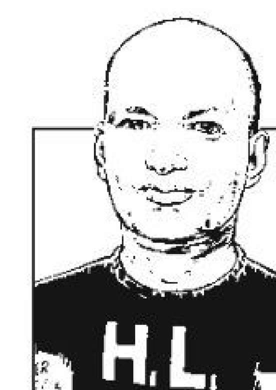
Als der Autor dieser Zeilen *International Soccer* gesehen hatte, war's um ihn geschehen: Eines der ersten Spiele für den neuen Commodore 64 war diese beeindruckend aussehende Sportsimulation. Seitenansicht, stattliche Sprites, das Scrolling so weich wie eine Manni-Kaltz-Flanke. Wenn schon eine Veröffentlichung der Spielzeit 1983/84 so viel Spaß machte, dann blühte uns auf dem C64 doch wohl eine großartige Fußballzukunft!

Doch stattdessen erlebten wir jahrelang digitale Rasenschänder und wadenkrampfige Fehleinkäufe. Als dann mit dem flotten Arcade-Kick *Microprose Soccer* 1988 endlich das zweite respektable C64-Fußball erschien, hatten wir die Hoffnung auf eine würdige Fortsetzung zu Commodores Ur-Soccer schon aufgegeben. Doch dann gab's gleich einen Doppelpack, denn im selben Jahr erschien obendrein eine innovative Sportsimulation, die schon im Namen klarmachte, wessen inoffizielle Nachfolge sie anzutreten gedachte: *Emlyn Hughes International Soccer.*

Das Spiel des englischen Publishers Audiogenic wird leider gerne vergessen, wenn am Retro-Stammtisch Brotkasten-Fußballerinnerungen beschworen werden. Das Commodore-Soccer und der (von Sensible Software entwickelte) Microprose-Kick waren die Publikumslieblinge. *Emlyn Hughes* erforderte mehr Eingewöhnungszeit, um die finessenreiche Steuerung zu meistern. Sein mittelflottes Tempo, bei dem Spieler mit einer gewissen Ente-Lippens-Eleganz hinter dem Ball her trotteten, erlaubte gepflegten Spielaufbau und gezielte Pässe.

Emlyn Hughes machte einen vier Jahre alten Traum war: Grund-Spielgefühl und Grafikstil des alten *International Soccer* wertete es mit anspruchsvollerer Steuerung und raffinierten Spielmodi auf. Nicht nur gegeneinander konnte man antreten, zwei Freunde durften auch zusammen im selben Team gegen den Computer spielen. Für Solokicker gab es einen richtigen Ligamodus mit Tabellenberechnung sowie editierbaren Spieler- und Vereinsnamen.

Bald drängten sich das hibbelige *Kick Off* und die frühen *FIFA*s ins (Rampen-)Flutlicht, während *Emlyn Hughes* auf andere Heimcomputer portiert, aber nie offiziell fortgesetzt wurde. Connaisseure des Rasensports jedoch behalten den Schönspieler mit dem ellenlangen Namen in bester Erinnerung. So wie ich.



Von Heinrich Lenhardt



Stadion-Atmosphäre

Die meisten C64-Fußballtitel fühlten sich wie reflexbetonte Actionspiele in kurzen Hosen an, doch *Emlyn Hughes* wirkte wie eine ernstzunehmende Simulation – und das trotz rutschigen Ballverhaltens. Die Steuerung war um einiges komplexer als bei der Konkurrenz; die *Emlyn*-Spielfiguren drehten sich beim Richtungswechsel halbwegs realistisch. Innovativ war das Drumherum mit Manager-Aspekten, Liga-Modus und Pulldown-Menüs. Abgerundet wurde die Atmosphäre durch sparsame, aber passende Publikumssounds – vom Anfeuerungsgetröte bis zum kollektiven Raunen, wenn der Ball knapp am Kasten vorbeiging.



Selbst ist der Teamchef

Die Kombination aus Strategie und Sportaction ist bei modernen Fußballspielen ein Standard-Feature. Doch zu Zeiten von *Emlyn Hughes* war die Anreicherung des Rasengeschehens mit Manager-Optionen eine Neuerung, welche die Langzeit-Motivation kräftig steigerte. Vor jeder Partie empfahl sich der Blick auf den Kader, um unter Berücksichtigung der Fitnesswerte die derzeit besten Spieler aufzustellen. Erschlaffende Stars ließen sich während des Matches auswechseln. Im Liga-Modus wurde eine komplette Saison mit acht Teams verwaltet, Spielstand speichern und Tabelle ausdrucken inklusive.



Die Kaderschmiede

Familienmitglieder, Arbeitskollegen, Schulfreunde oder das Personal unseres Lieblingsvereins aus der Bundesliga: Es gab niemanden, den man nicht zum Dienst in einem *Emlyn Hughes*-Team verpflichten konnte. Möglich machte es der Namenseditor, ein ebenso einfaches wie effektives Feature. Realistische Spielerkader und offizielle Lizenzen hatten wir damals nicht, also nahm man dankbar die Möglichkeit zur Umbenennung an. Irgendwie leicht idiotisch (aber wahr), wie viel Extra-Befriedigung ein schön raus gespielter Treffer beschert, wenn ein vertrauter Name als Torschütze angezeigt wird.



Den Laufpass geben

Emlyn Hughes sah dem alten Commodore-Soccer verblüffend ähnlich, spielte sich aber anders. Komplexe Kontrolle trotz Ein-Feuerknopf-Joystick: Da lief der ballführende Kicker automatisch in die eingeschlagene Richtung weiter, zur Kurskorrektur drehten wir den Joystick sanft, während rasche 90-Grad-Winkel Dribblingschritte auslösten. Durch Gedrückthalten des Feuerknopfs konnten Pässe und Schüsse unabhängig von der Laufrichtung gespielt und in der Höhe (flach, mittel, gelupft) variiert werden. Das Sezieren der gegnerischen Deckung durch diagonale Traumpässe wurde per Hackentrick gekrönt.



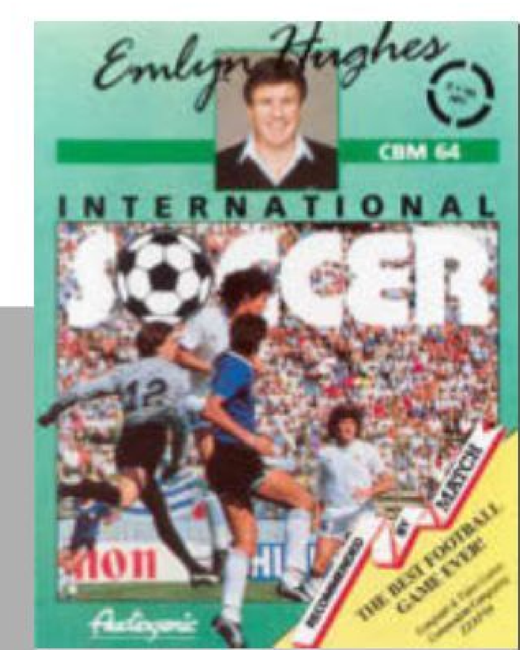
Gepflegtes Zusammenspiel

In Fußballsimulationen konnte man üblicherweise gegeneinander antreten oder alleine sein Glück gegen den Computer versuchen. Bei *Emlyn Hughes* durften zudem zwei Kumpels zusammen im selben Team gegen den Computer spielen. Anfangs wirkte das Miteinander etwas verwirrend, aber nach den ersten gelungenen Doppelpässen stiegen Stimmung und Moral. Mit zehn Computergegner-Güteklassen gab es für jeden Geschmack den passenden Gegner: Das KI-Spektrum reichte vom willigen Opfer, das schon mal den eigenen Torwart mit Einwürfen in Bedrängnis bringt, bis hin zum mehr als respektablen CPU-Kontrahenten.



Emlyn wer?

Was haben Bodo Illgner, Lothar Matthäus und Pierre Littbarski gemeinsam? Sie waren alle mal Namenspaten von Fußball-Computerspielen, deren „Qualität" sich im Grausamkeitsbereich bewegte. *Emlyn Hughes* war die Ausnahme von der Regel, dass der Name eines Kickers im Titel darauf schließen ließ, dass nach dem Lizenzerwerb kein Geld mehr für die Programmierung übrig war. Aber wer zum Geier war der Kerl? Seine besten Jahre hatte der englische Nationalspieler einst beim FC Liverpool. In den 80er Jahren wahrte Hughes seinen Promi-Status in Großbritannien durch Radio- und TV-Auftritte.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** C64 (UMSETZUNGEN FÜR AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CPC, SINCLAIR SPECTRUM)
» **PUBLISHER:** AUDIOGENIC
» **ENTWICKLER:** GRAHAM BLIGHE, MICHAEL MCLEAN, ANDREW CALVER, PETER CALVER
» **VERÖFFENTLICHT:** 1988
» **GENRE:** SPORTSPIEL

Was die Presse sagte …



Foto: kultpower.com

Power Play 1/89: 79/100
»So harmlos *EMIS* auch aussieht, es hat echte Dauerbrenner-Qualität. Man kann mit dem Ball viel anstellen und einige tolle technische Kabinettstückchen bis hin zum Hackentrick vollführen. […] Eine spielenswerte Sport-Simulation, die auch langfristig motiviert.« *(Heinrich Lenhardt)*

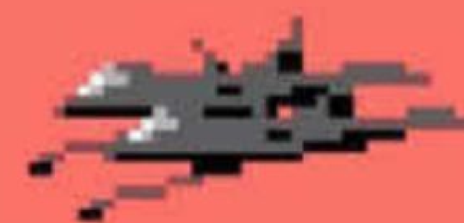
ASM 7/90: 10/12
»Die Geräuschkulisse ist mächtig, […] die Animation der einzelnen Spieler fantastisch. Meinen Segen hat der ›*Emlyn Hughes*‹ auf jeden Fall. […] Lange Pässe, kurzer Sinn – ein Klassespiel.« *(Manfred Kleimann)*

Was wir denken

Grafisch rustikal, aber Spielgefühl und Management-Optionen waren eine Klasse für sich: *Emlyn Hughes* kickt dank ausgeklügelter Steuerung heute noch vorne mit.

Die Screenshots haben wir mit der C64-Fassung erstellt.







Die im Jahr 1998 im Alter von nur 49 Jahren an Lungenkrebs verstorbene Spieleentwicklerin Danielle Bunten Berry galt als Pionierin der Online- und Multiplayer-Spiele. Schon das berühmte *M.U.L.E.* aus dem Jahr 1983 hatte einen pfiffigen Mehrspieler-Modus; damals versammelten sich die bis zu vier Spieler noch an einem Rechner. In dem Echtzeit-Strategiespiel *Command H.Q.* konnten zwar „nur" zwei Mitstreiter um die Vorherrschaft der Welt antreten, das aber via serieller Verbindung, im LAN oder gar per Modem – und das im Jahr 1990. Das Spielprinzip ist dabei so einfach wie genial: Auf einer realen Weltkarte streiten sich zwei Mächte um die Herrschaft auf der Erde und kämpfen in „Echtzeit" um Städte und Ressourcen.

Der Spieler hat dabei die Wahl aus fünf möglichen Szenarien: 1918 (Erster Weltkrieg), 1942 (Zweiter Weltkrieg), 1986 (Dritter Weltkrieg), 2023 und ein offenes Szenario. Je nach Wahl stehen dem Spieler verschiedene Waffengattungen zur Verfügung. Ist beispielsweise 1918 noch die Infanterie die Haupttruppe, nebst einigen Schiffen und U-Booten, kommen später Panzer, Flugzeugträger, Flugzeuge, Satelliten und sogar Nuklear-Raketen zum Arsenal hinzu. In den ersten Kriegen stehen sich die Kontrahenten bereits in fertigen Positionen gegenüber, in der offenen Auseinandersetzung kann der Spieler seine Einheiten frei platzieren.

Mit einem Rechtsklick auf die Weltkarte wird eine Vergrößerung der aktuellen Umgebung angezeigt, Einheiten können wir nun per Maus zu einem neuen Ziel beordern, woraufhin sie loszuckeln. Überschneidet sich das eigene Icon irgendwann mit dem eines Gegners, kommt es zum Gefecht. Jede Einheit hat dabei einen „Gesundheitsbalken" – rutscht der auf null, ist sie vernichtet. Frischen Nachschub bekommt man natürlich nur gegen Bares. Das Einkommen wiederum hängt von der Anzahl der eroberten Städte, Ölfelder und Basen ab. Neu gekaufte Einheiten werden in Städten strategisch günstig platziert. Auf Wunsch lässt sich der Krieg per Tastendruck in eine Pause versetzen, damit sich der Feldherr auf dem weltweiten Schlachtfeld einen Überblick über die Lage verschaffen kann.

So einfach sich das *Risiko*-Prinzip anhört, im realen Verlauf lässt *Command H.Q.* ordentlich die Gehirnmuskeln spielen und zeigt, dass es strategischen Tiefgang besitzt. In den modernen Szenarien wird beispielsweise der Druck auf den roten Knopf zum riskanten Vabanque-Spiel: Zwar ist so eine Atombombe gut geeignet, um einer vorstürmenden Übermacht schnell den Garaus zu machen. Doch dann wechseln einige der digitalen Bündnispartner angewidert die Seiten, und dringend benötigtes Geld fließt fortan dem Gegner zu. Im schlimmsten Fall hat man sogar plötzlich einen Gegner im eigenen Hinterhof. Zudem wird das Aufschlagsgebiet der Bombe verstrahlt und kann nicht mehr genutzt oder erobert werden.

Auch kann der Spieler neutrale Länder mit friedlichen Mitteln besänftigen, sprich: sie mittels Entwicklungshilfe bestechen und auf seine Seite ziehen – sehr zum Ärgernis des Feindes. Bei der Kriegsführung muss außerdem die Marschgeschwindigkeit der Armeen bedacht werden und in der Regel mehrere Minuten vorausgedacht werden.

Aber so sehr *Command H.Q.* mit spielerischem Tiefgang protzt, so dünn sieht es in Sachen Optik aus: Es gibt nur eine Ansicht mit der stilisierten Weltkarte (nebst den Zoom-Ansichten), die Einheitensymbole wirken wie aus einem Malen-nach-Zahlen-Baukasten. Die Grafik als „funktionell" zu bezeichnen, ist eine freundliche Umschreibung. Das ändert aber nichts an dem revolutionären Prinzip und dem Vermächtnis der Designlegende: Kein Wunder, dass die wesentlich bekanntere Legende Will Wrigth seinen Millionenseller *Die Sims* Dani Bunten gewidmet hat. *



Von Michael Hengst



Die Welt im Krieg

Command H.Q. ist ein Klassiker, weil das grundlegende Design einfach zeitlos ist. Das Globalstrategie-Spiel funktioniert, alleine oder im Online-Gefecht mit einem Kumpel, auch heute noch genauso gut wie anno 1990 – weil es sich auf das Wichtigste beschränkt. Das simple *Risiko*-Prinzip hat weder an Charme noch an Spielbarkeit eingebüßt und packt mehr strategische Finessen in einen Pixelfingerhut als so mancher moderner Kollege mit Bombastgrafik. Die minimalistische Optik von *Command H.Q.* stört nur wenig, im Gegenteil, lenkt sie doch nicht von dem spielerischen Tiefgang ab.



Gefechte à la carte

Je nach gewähltem Szenario bietet *Command H.Q.* eine eingeschränkte Auswahl an Truppentypen. Das ist ideal für Einsteiger, die sich mit der Bedienung und dem Spielprinzip vertraut machen wollen. Wer 1918 startet, hat natürlich weder Atomwaffen, Flugzeugträger, strategische Bomber noch ein Satellitennetzwerk zur Verfügung. Unser Tipp für Anfänger wäre in diesem Fall der Erste Weltkrieg auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad, um die strategischen Finessen des Spiels nach und nach zu erspielen. Und die sind erstaunlich hoch, obwohl es selbst im komplexesten Szenario nur ein halbes Dutzend Truppentypen gibt.



Der heiße Draht

Man bedenke: Wir schreiben das Jahr 1990. Multiplayer-Spieler gibt es damals schon, aber *Command H.Q.* bietet tatsächlich gleich drei Optionen für Gefechte gegen einen Mitstreiter an: per LAN, per serieller Schnittstelle (damals populär, um Drucker anzuschließen) oder gar per Modem. So können sich zwei Hobbygeneräle in Echtzeit bekämpfen – unabhängig vom Wohnort, inklusive komfortabler Chat-Funktion. Da bekam das geflügelte Wort vom „roten Telefon" plötzlich eine reale Bedeutung für Spieler. Unvergesslich: Der Blick auf die Weltkarte, um zu sehen, wie weit der Kollege schon ist: weit zurück!



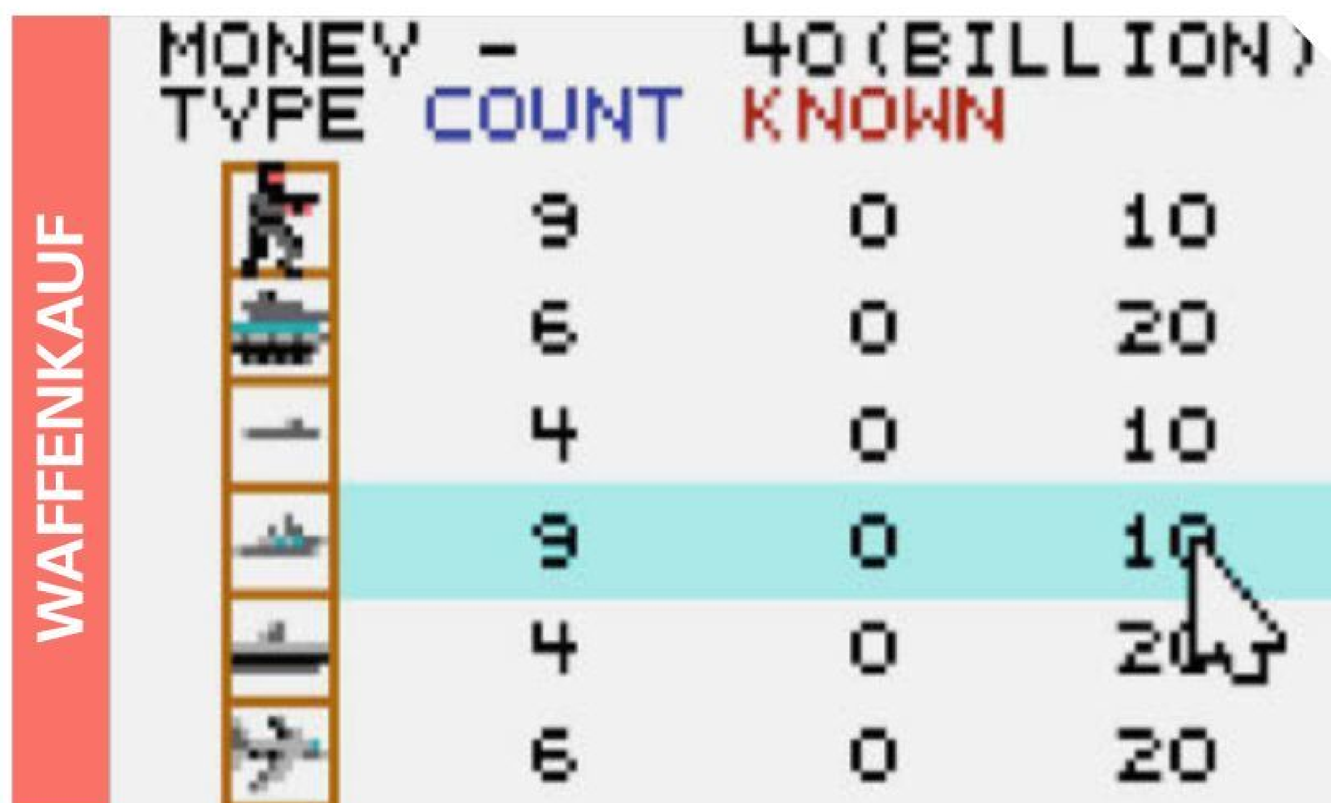
Ohne Moos nichts los

In einem Punkt hat *Command H.Q.* fast prophetische Züge: Die Weltwährung ist das Öl. Für jede der beiden Mächte werden aktuelle Ölreserven sowie Ausgang und Eingang des schwarzen Goldes akribisch festgehalten. Das macht nicht nur die zum Sieg notwendigen Städte (die zudem zum Bau neuer Kampfeinheiten dienen), sondern auch Ölfelder zu strategisch wichtigen Zielen. Es gewinnt auch nicht zwingend der Feldherr mit der zu Szenario-Start größten Streitmacht, sondern der mit der fettesten Reserve und dem besten Nachschub. Zumindest, wenn er lange genug durchhält …



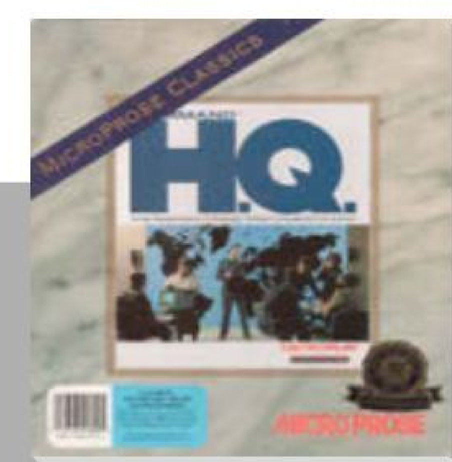
Immer Ärger mit Berlin

In einigen Szenarien dürfen wir Atomwaffen kaufen und einsetzen, mit weitreichenden Folgen. Ihr Einsatz macht die Mächte der Welt nervös und bisherige Freunde wechseln schnell mal die Seiten. Zudem ist die Gegend des Einschlages auf Jahrzehnte verstrahlt, Kampfeinheiten können dort nicht mehr hinein. Spielerisch besonders clever: Kontrahenten können zu Beginn nur bis zu maximal drei Atomwaffen einsetzen – erst wenn der Gegner ebenfalls drei atomare Sprengköpfe abgeworfen hat, gibt es jeweils eine Atomrakete dazu. So wird ein „totaler" Atomkrieg fast unmöglich gemacht.



Händler des Todes

Die Qual der Wahl: Kaufe ich noch ein paar billige Infanterie-Armeen oder doch noch ein paar Bomberflotten? Oder gewähre ich einem Staat eine Entwicklungshilfe-Spritze, in der Hoffnung, dass er sich meiner Seite anschließt? Zwar bietet *Command H.Q.* nur elf Kaufoptionen, diese haben es aber in sich; die richtige Wahl kann schnell über Sieg und Niederlage entscheiden. Nicht immer ist der Griff zur scheinbar günstigen Truppeneinheit die beste Wahl. Oft ist Bestechung langfristig lukrativer und ermöglicht strategisch tolle Optionen, um hinter feindlichen Linien Truppen zu platzieren.



FAKTEN

- » **PLATTFORMEN:** DOS-PC, MAC, LINUX, WINDOWS
- » **PUBLISHER:** MICROPROSE
- » **ENTWICKLER:** OZARK SOFTSCAPE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1990
- » **GENRE:** STRATEGIE

Was die Presse sagte …



Cover-Scan: kultboy.com

ASM 06/91: 6/12
»Es bleibt fraglich, was MicroProse mit dieser Simulation bezwecken wollte. […] Doch an einen universellen Kriegssimulator wie *UMS* kommt *Command HQ* keinesfalls heran. Und auch die anderen Features bleiben gegenüber *UMS* auf der Strecke. […]« *(Michael Suck)*

Power Play 3/91: 87/100
»*M.U.L.E.*-Schöpfer Dan Bunten schuf meiner Meinung nach mit *Command H.Q.* einen weiteren Meilenstein der Softwaregeschichte. […] In diesem Programm stecken so viele taktische Details und Finessen, dass es eine wahre Pracht ist.« *(Michael Hengst)*

Was wir denken

Command H.Q. erschuf aus simplen Regeln die überzeugende Simulation eines globalen Krieges und war zugleich ein Multiplayer-Pionier. Die Grafik ist simpel, der Spielspaß hoch. Tipp: Bei Steam gibt's CHQ für 2 Euro.



Nur zwei Wochen benötigten drei Referendare, um ein Videospiel-Meisterwerk zu entwickeln.

The Oregon Trail

FAKTEN

» **PUBLISHER:** MECC
» **ENTWICKLER:** PAUL DILLENBERGER, BILL HEINEMANN, DON RAWITSCH, PHILIP BOUCHARD
» **ERSCHIENEN:** APPLE-II-VERSION: 1985
» **PLATTFORM:** DIVERSE
» **GENRE:** SIMULATION



» [Apple II] Im Jagd-Minispiel müsst ihr Nahrung für eure Familie beschaffen.

Als sich Anfang der 70er Jahre drei angehende Lehrer zusammentaten, um ein Spiel zu entwickeln, ging es ihnen nur um die Unterstützung ihres Unterrichts. *The Oregon Trail* war ursprünglich als Lernprogramm für Schüler gedacht, die etwas über die Emigration der Amerikaner in den Westen im 19. Jahrhundert lernen sollten. Doch das Resultat ihrer (kurzen) Mühen verkaufte sich millionenfach und sicherte sich einen Platz in der Hall of Fame der Videospiele. Don Rawitsch, einer der drei, bringt es auf den Punkt: „1971 wusste keiner, was ein Software-Hit ist."

Sein Mitstreiter Paul Dillenberger ergänzt: „Es gab damals einfach noch keine Videospiele. *Pong* wurde erst ein Jahr später entwickelt, und Flippergeräte waren mechanisch." In der Tat standen dem Trio nicht mal Bildschirme für die Entwicklung zur Verfügung. Stattdessen entstand ihr Spiel auf Fernschreibern – also im Grunde Schreibmaschinen mit einer Papierrolle, die über die Telefonleitung mit einem Mainframe-Computer kommunizierten. „Wir waren alle Anfänger, was das Entwickeln eines Computerspiels anging", erklärt Don. „Es gab weder Bücher darüber, noch wurde etwas in die Richtung am College unterrichtet. Wir folgten einfach unserem Instinkt."

Als Dreierteam kamen Don Rawitsch, Bill Heinemann und Paul Dillenberger erstmals am Carleton College in Minnesota zusammen. Sie kamen gut miteinander aus und zogen zusammen, um sich in Minneapolis zu Lehrern ausbilden zu lassen.

„Ich lehrte in einer Schule unter der Aufsicht eines ausgebildeten Lehrers. Dieser bat mich, im Unterricht die Abwanderung amerikanischer Pioniere und Siedler in den Westen zu behandeln", erinnert sich Don. *The Oregon Trail* entstand also vor allem aus der Motivation heraus, Kindern die amerikanische Geschichte näherzubringen.

„Als ich mit Paul nach Hause kam, sah ich das Spiel, das Don gerade entwarf", erinnert sich Bill. Das ‚Spielbrett' war eine riesige Papierrolle, die er im ganzen Wohnzimmer ausgebreitet hatte. Es war die Karte des Oregon Trails. Während wir uns darüber unterhielten, kam mir plötzlich die Idee, dass es sich perfekt als Computerprogramm anbieten würde. Man könnte damit den Überblick über alle Vorräte behalten und den Fortschritt davon abhängig machen, wie viel man für den Wagen sowie den Ochsen ausgegeben hat und wie schwer die Ladung ist."

Don fand die Idee großartig. Allerdings brauchte er das Programm schon bis zum Freitag der darauffolgenden Woche. Bill überschlug einen Zeitplan im Kopf



» [Apple II] Auf dem Reisebildschirm werden alle wichtigen Infos zusammengefasst.

und antwortete selbstbewusst, dass er das schaffen müsste.

Nachdem sich die beiden knapp zwei Wochen in einem kleinen Raum der Bryant Junior High auf einem Fernschreiber abgerackert hatten, war die erste Version von *The Oregon Trail* fertig. Darin steuerte man die Reise einer Siedlerfamilie, irgendwann Mitte des 19. Jahrhunderts, auf dem 3.500 Kilometer langen Oregon Trail vom Osten der USA über die Rocky Mountains bis nach Oregon, ganz im Nordwesten.

Auf den Luxus „Grafik" musste damals noch verzichtet werden. Bestimmte Elemente wie die Jagd wurden ausschließlich über Text gelöst. „Diese Routine haben wir Bill zu verdanken", verrät Paul. „Ich bin sehr stolz auf dieses System. Der Computer gab ‚bang eingeben' aus. Dann musste der Schüler ‚bang' eintippen und die Return-Taste drücken."

Machte man bei der Eingabe einen Fehler, hatte man keinen Erfolg. Auch das Tempo beim Eintippen war wichtig, wie Don erklärt: „Gab man es richtig, aber langsam ein, bekam man weniger Nahrung. Die Schüler zeigten sich von dem System begeistert. Ich glaube, das war damals, als man nur Text und eine Tastatur hatte, eine geniale Simulation von Schussmechanik, die Tempo und Präzision erforderte."

Als *The Oregon Trail* später für den Apple II erschien, wurden zwar viele Spielelemente angepasst, sie waren aber schon im Original vorhanden gewesen. Man musste genügend Vorräte dabeihaben, um die Reise überhaupt zu bewältigen, und auch wichtige Entscheidungen, die den Fortgang der Geschichte bestimmten, waren schon integriert. Außerdem konnten zufällige Ereignisse die aktuelle Lage komplett auf den Kopf stellen. „Die Events waren zufällig, nur die Wahrscheinlichkeit wurde gewichtet", so Paul. „Der Planwagen geht etwa in den Bergen schneller kaputt. Und wenn die Vorräte zur Neige gehen, werdet ihr schneller krank."

Auf diese Weise kann jeder Spieler sein ganz eigenes *Oregon Trail* erleben. Nur war die Zahl derer, die die Chance dazu bekamen, sehr gering. Das sollte sich erst ändern, als Don 1974 beim Minnesota Educational Computing Consortium (MECC) anfing. Die staatlich finanzierte Organisation hatte das Ziel, Schulen den Einsatz von Computern schmackhaft zu machen. Und Don hatte natürlich *The Oregon Trail* im Gepäck.

Zu Dons ersten Anstrengungen im neuen Job gehörte es, für sein Spiel zu recherchieren. Dazu war für die erste Version drei Jahre zuvor keine Zeit gewesen. „Ich fand ein paar Quellen, in denen die Kosten von Vorräten zu unterschiedlichen Zeitpunkten in der Geschichte angedeutet wurden. Startete man das Spiel und wurde gefragt, wie viel man für bestimmte Dinge ausgeben wollte, basierten die Preise jetzt in etwa auf historischen Werten. Wichtiger war aber, dass ich die Abschriften einiger Tagebücher von Pionieren in die Finger bekam."

„Ich ging einige Tagebücher durch und führte genaue Listen. An wie vielen Tagen hatte es geregnet? Wie häufig ging der Wagen kaputt und musste repariert werden? Danach setzte ich mich an den Programmcode und passte die Wahr- ▶



» [Apple II] In Forts kauft ihr neue Vorräte. Je weiter ihr kommt, desto teurer werden sie.

»1971 war es etwas ganz Besonderes, einen Computer zu benutzen.«

DON RAWITSCH



» [Apple II] Auf der Karte könnt ihr eure Route nachverfolgen und planen.


» Don Rawitsch ist einer der Schöpfer von *The Oregon Trail.*







» Philip Bouchard war der Projektleiter der Apple-II-Version.



» [Apple II] *The Oregon Trail* ist bekannt für seine zufälligen Ereignisse.



»Das neue Spiel erwies sich als enorm populär und sprach viele Leute an.«

PHILIP BOUCHARD

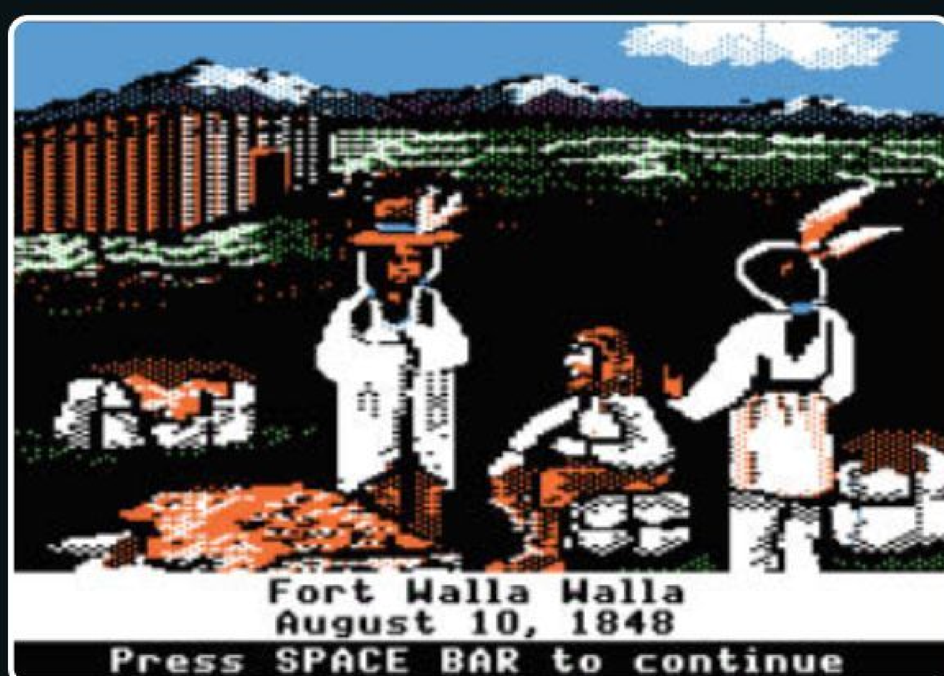
▶ scheinlichkeiten an die historischen Begebenheiten an."

The Oregon Trail fand durch ein zeitbasiertes Leihsystem des MECC immer mehr Verbreitung an Schulen in Minnesota. Als sich langsam, aber sicher Microcomputer durchsetzten, entwickelte das MECC eine neue Version von *The Oregon Trail* mit einem Jagdsystem in grafisch simpler Egoperspektive. Diese Version wurde 1980 mit vier weiteren Programmen als Teil der Sammlung *Elementary Volume 6* veröffentlicht. *The Oregon Trail* war ohne Zweifel das bekannteste Produkt des MECC, trotzdem war das textbasierte Spiel mittlerweile nicht mehr zeitgemäß. Es wurde Zeit für eine radikale Überarbeitung.

„Im Oktober 1984 erhielt ich den Auftrag, *The Oregon Trail* für den Heimcomputer-Markt neu zu gestalten", erinnert sich Philip Bouchard, der Projektleiter der Umsetzung für den Apple II. Ihm war bewusst, wie viel Wert die ursprünglichen Entwickler auf historische Genauigkeit gelegt hatten. Er musste nun herausfinden, was das Spiel darüber hinaus so populär machte.

„Ich entschied mich dazu, das Spiel von Grund auf neu zu entwerfen", erzählt Philip. Dafür identifizierte er zunächst sieben wichtige Konzepte, die seiner Meinung nach essenziell für die Spielerfahrung waren: Erstens, der Spieler kauft zu Beginn seiner Reise nach Oregon Vorräte. Zweitens, es gibt viele Möglichkeiten zum Jagen. Die Route führt drittens an Forts vorbei, an denen man Einkäufe erledigen kann. Der Spieler muss sich, viertens, die Vorräte einteilen. Fünftens hängt die Reisegeschwindigkeit von den aktuellen Begebenheiten ab. Sechstes Element waren die Events und Unfälle. Und siebtens: Das Finale des Spiels, also entweder die Ankunft in Oregon oder der vorzeitige Tod des Trecks.

SEITENSPRÜNGE

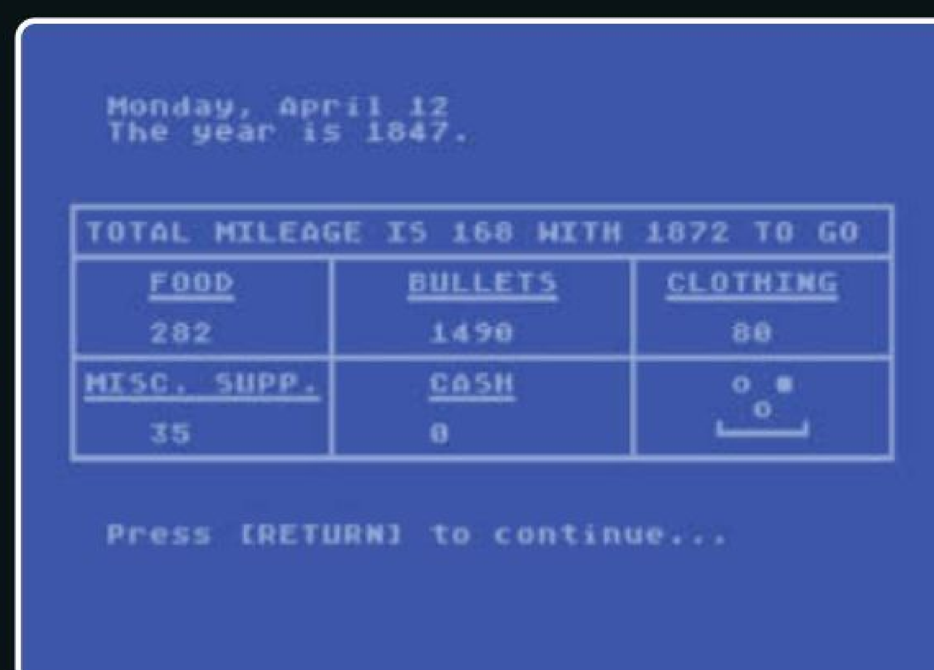


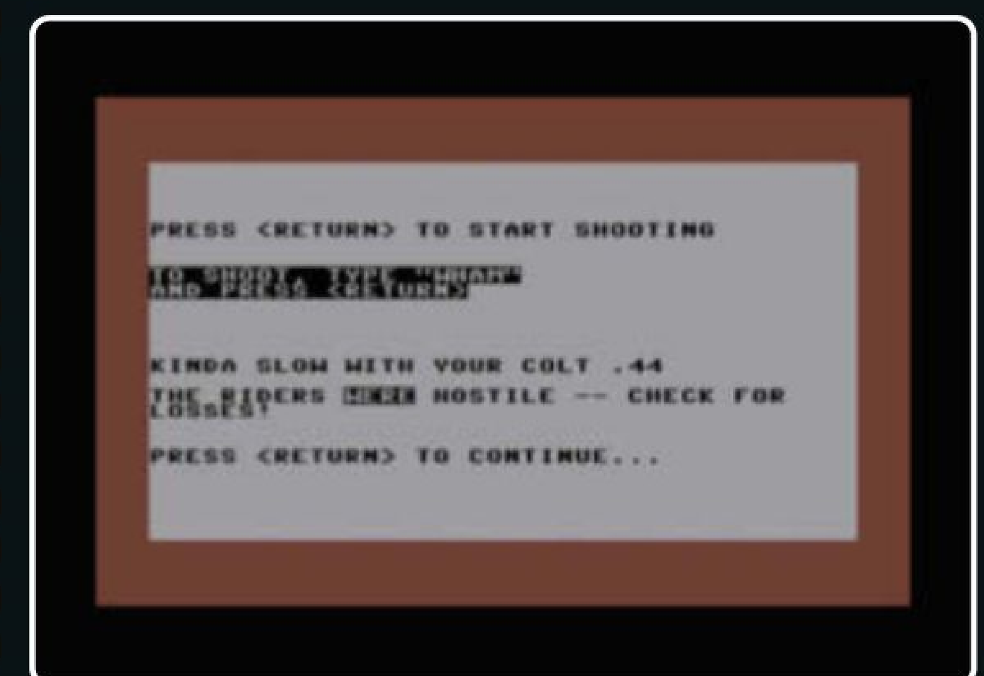
APPLE II

■ Die Umsetzung für den Apple II von 1985 war die erste große Revision des Originals und erweiterte das textbasierte Spielsystem um Grafiken und neue Elemente. Diese Fassung sorgte für den Durchbruch.

ATARI 8-BIT

■ *The Oregon Trail* für Ataris 8-Bit-Computer erschien 1982 und damit noch vor der Fassung für den Apple II. Auch hier wurde die Geschichte nur mit Text erzählt. Diese Heim-Version kommt dem Original damit am nächsten.



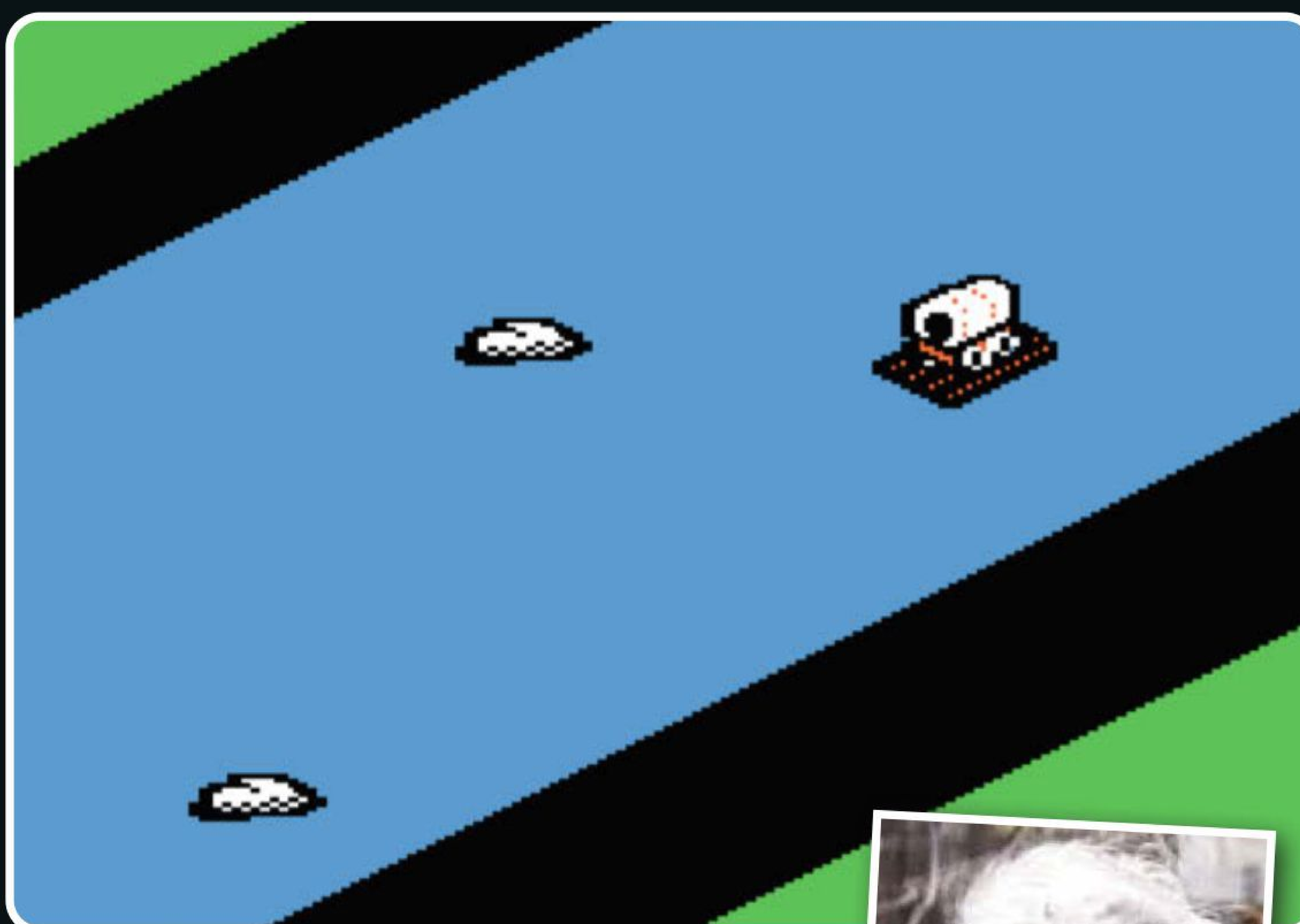


COMMODORE 64

■ In frühen Versionen des Spiels wurdet ihr immer wieder von feindlichen Reitern angegriffen. Um sie abzuschießen, musstet ihr schnell vorgegebene Begriffe eingeben und konntet dann flüchten.



» [Apple II] Die Grabinschrift nach dem Tod eines Charakters schreibt ihr selbst.



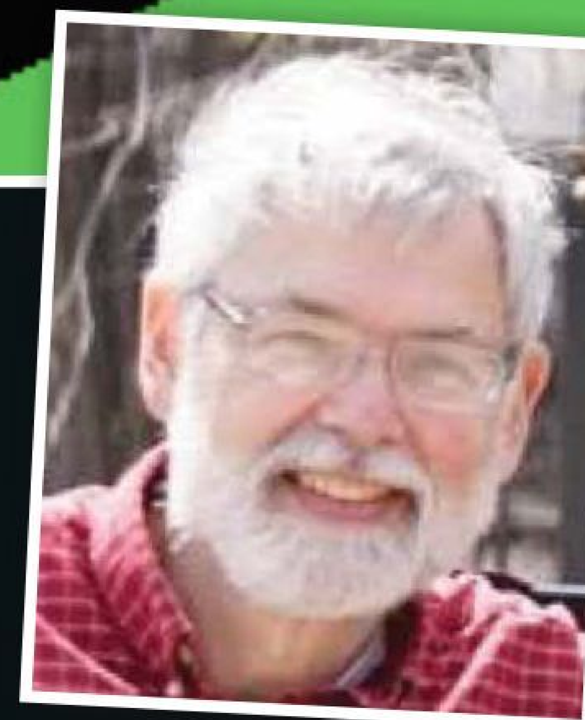
» [Apple II] Auf dem Columbia River müsst ihr mit dem Floß den Felsen ausweichen.

„Das ursprüngliche *The Origin Trail* deckte eine Reisezeit von nur zwei Wochen ab“, erläutert Philip seine Änderungen. „Ich teilte die Route in 16 Segmente ein, die alle an bekannten Wahrzeichen starteten und endeten. Die echte Reise nach Oregon nahm zu Pionierzeiten etwa 150 Tage in Anspruch. Ich musste einen Tageszyklus ins Design integrieren, damit ausschlaggebende Ereignisse an jedem Tag der Reise passieren konnten und der Spieler seine Vorräte besser einplanen konnte.“

Philip und sein Team erweiterten das Spiel unter anderem um neue geografische Orientierungshilfen wie Flüsse, Berge und Forts, brachten diese in farbiger Grafik auf den Bildschirm und fügten Musik hinzu. „Jede Melodie ist ein Stück, das zu Zeiten des Oregon Trail bekannt war“, merkt Philip an. Darüber hinaus gab es nun Abzweigungen auf der Route und gefährliche Flussüberquerungen.

Um das Abenteuer ein wenig persönlicher zu gestalten, konntet ihr euren Familienmitgliedern am Apple II auch eigene Namen geben. Neben neuen Entscheidungen verfeinerte das Team außerdem bekannte Elemente. So konntet ihr zwar schon im Original erkranken, nun aber wurde zwischen Cholera, Masern, Durchfall und weiteren Krankheiten unterschieden. Das Wetter wurde zudem anhand der Jahreszeit und der Position auf der Route berechnet.

Schon 1982 war eine weitgehend textbasierte Fassung für Atari erschienen. Doch nachdem *The Oregon Trail* 1985 auf Floppy Disc für Apple II und später andere Plattformen erschien, begann es endgültig seinen Siegeszug. Es wurde zu einem der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten.





» Bill Heinemann (links) und Paul Dillenberger (rechts) arbeiteten mit Don Rawitsch an der allerersten Version des Spiels.

DOS

■ Die 1990 veröffentlichte DOS-Version von *The Oregon Trail* ist spielerisch zu großen Teilen kaum von der Apple-II-Fassung zu unterscheiden. Die Grafik sah allerdings besser aus.



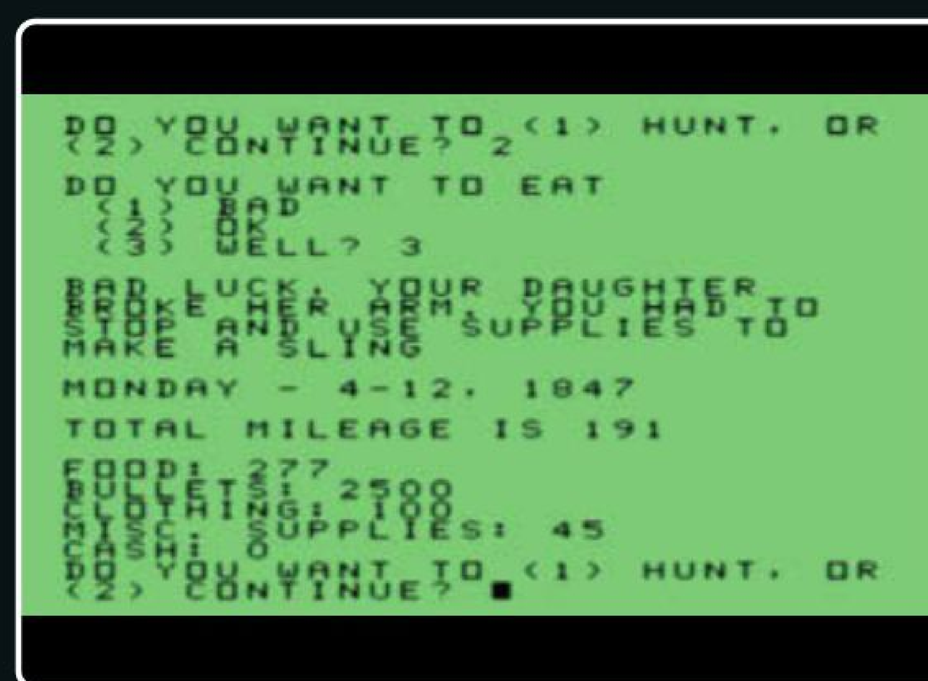


MACINTOSH

■ Auch die Macintosh-Fassung orientierte sich stark am Design für den Apple II. Änderungen gab es vor allem beim Interface: Man bekam mehr Hinweise zum Wetter und zur Position auf der Route.

TI-99

■ Aus späteren Umsetzungen wie der für den TI-99 wurden Vorräte entfernt, die als Medizin dienten. Die Idee dahinter war, dass die Pioniere wahrscheinlich keinen Zugriff auf wirkungsvolle Medizin hatten.





Curse of the Azure Bonds

Für viele Experten das beste AD&D-Rollenspiel. Verfluchte Tätowierungen, eine verschworene Gemeinschaft und jede Menge Abenteuer in den Vergessenen Welten.

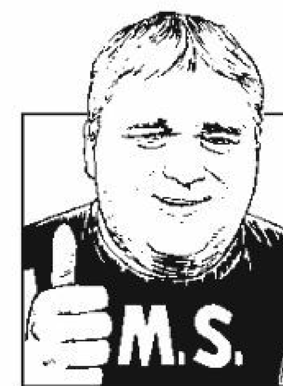
Welcher Malle-Urlauber kennt das nicht? Da wacht man morgens auf, kann sich an den Abend davor nicht mehr erinnern und hat die Arme tätowiert. Dumm nur, wenn man sich statt auf Mallorca in den Forgotten Realms, den Vergessenen Welten, wiederfindet. Denn das ist eine waschechte Fantasywelt innerhalb des Regelsystems von Advanced Dungeons & Dragons (AD&D). So erging es jedem Spieler, der im Jahr 1989 das Rollenspiel *Curse of the Azure Bonds* betrat. Das gilt bis heute noch vielen als Höhepunkt der Rollenspielreihe von SSI.

Mit *Pool of Radiance* wagten sich die Strategieexperten von SSI das erste Mal an ein Rollenspiel im AD&D-Universum. *Curse of the Azure Bonds* war so gesehen der „zweite Teil", aber ohne inhaltliche Bezüge. Spielerisch fast identisch, durchstreifte ich mit einer sechsköpfigen, selbst erschaffenen Heldentruppe die Vergessenen Welten. Dabei immer auf der Suche nach einem Heilmittel, um die lästigen blauen Streifen wieder loszuwerden.

Die Ähnlichkeiten zur *Bard's Tale*-Reihe, die seit 1985 das Rollenspiel-Genre dominierte, waren unübersehbar. Vor allem das Fenster links oben, in dem Städte und Gewölbe in 3D gezeigt wurden, wirkte bekannt. Aber *Azure Bonds* bot ungleich mehr. So gab es nicht nur eine Stadt, sondern es fanden sich versteckte Gewölbe, die die Truppe zum Aufleveln besuchen konnte. Außerdem mussten Zauber, ganz nach AD&D-Regelwerk, vor den Kämpfen erst „memorisiert" werden. Die Kämpfe selbst fanden als Rundentaktik-Kampf auf einem 2D-Areal statt.

Curse of the Azure Bonds war von Anfang an ein Erfolg. Obwohl es keine deutsche Version gab und die Texte teilweise nicht ohne waren, packte die Story um die magischen Streifen und eine groß angelegte Verschwörung auch die hiesigen Spieler. Nicht zuletzt wohl auch wegen des ausgefeilten Kampfsystems, bei dem man die Helden frei übers Spielfeld bewegen konnte. Meine Fernkämpfer etwa konnte ich so ideal postieren.

Leider ließ sich SSI dazu verleiten, die folgenden Spiele, trotz einiger Ausreißer nach oben, zur seelenlosen Dutzendware verkommen zu lassen, was letztlich auch zum Ende der AD&D-Rollenspiele führte. Heute dürften am ehesten jene Spieler Freude an diesem Klassiker haben, die ihre Jugend in den Forgotten-Realms-Gewölben und Kellern verbracht haben. Denn man braucht schon einen guten Schuss Nostalgie und eine rosarote Brille, um den Pixelbrei heute noch genießen zu können. Wer mag, wird bei Gog.com für kleines Geld fündig. *



Von Mick Schnelle



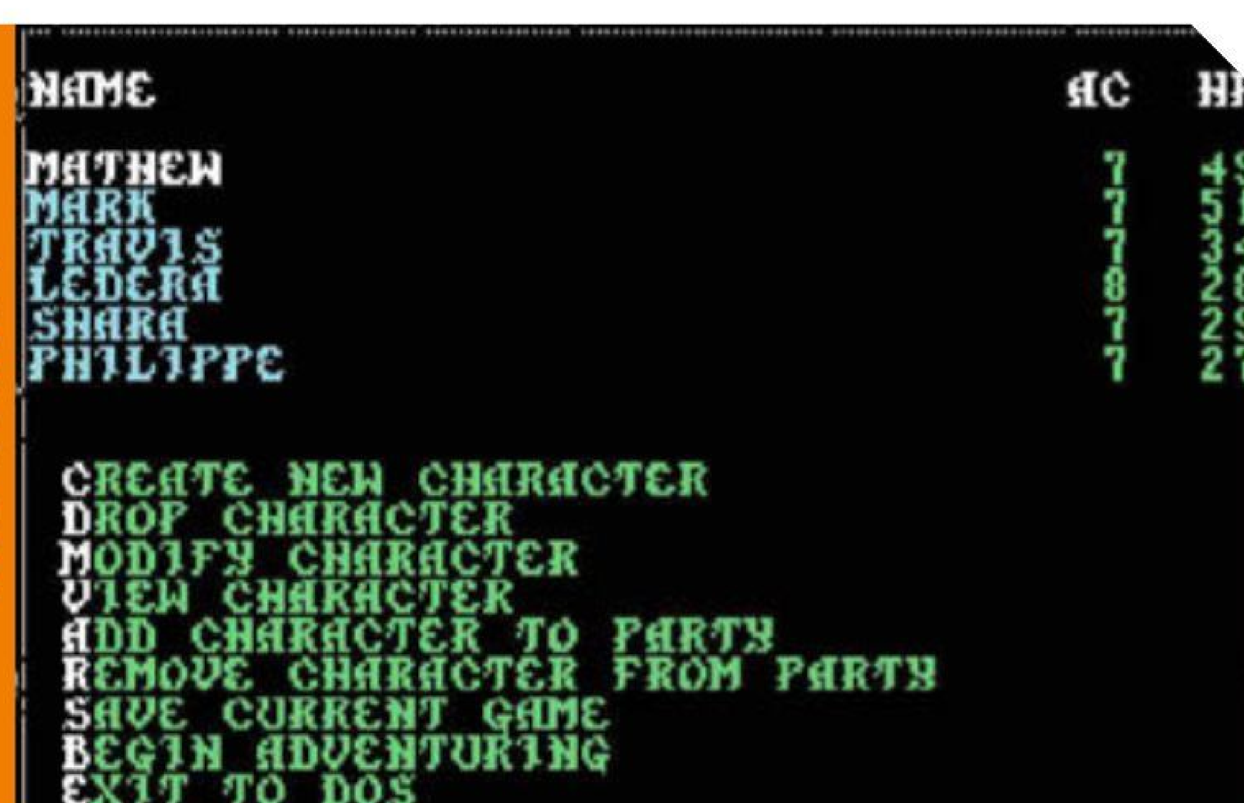
Die Story

Curse of the Azure Bonds war das zweite Rollenspiel von SSI im AD&D-Szenario. Während *Pool of Radiance* sich dem Szenario eher technisch widmete, stand bei *Azure Bonds* die Story stärker im Vordergrund. Im Vorspann wurde auf den gleichnamigen Roman verwiesen, der mit dem Computerspiel Szenario und einige Handlungsorte gemein hat. Waren die Helden in *Pool* eher 08/15, wuchs einem die *Curse*-Truppe dank straffer Handlung schnell ans Herz.



AD&D pur

Das Kampfsystem von *Curse of the Azure* Bonds basiert, wie alle anderen Spiele von SSIs Rollenspielreihe, auf dem Regelwerk von AD&D. Ursprünglich für Pen-and-Paper-Rollenspiele entwickelt, bietet es ein ausgefeiltes Kampfsystem, das fast eins zu eins für die Computervariante übernommen wurde. Etwas hakelig in der Steuerung, waren so komplexe Gefechte mit sechs Charakteren und Dutzenden Feinden möglich.



Sechs Helden mit Charakter

Ebenfalls eine Spezialität des AD&D-Systems sind die weithin variablen Charaktere. Hier patzt die Computervariante aber gegen die Papierfassung. So werden zwar sämtliche Werte für Stärke, Charisma oder Intelligenz korrekt verrechnet, um die Aktionen auszulösen. Allerdings wirken sich die Gesinnungen überhaupt nicht aus. Es ist egal, ob der Held rechtschaffen gut ist oder eine fiese Ausgeburt der Hölle. Spielerische Unterschiede gibt es nicht.



Versunken in Vergessenen Welten

Eins der Pfunde mit denen D&D und AD&D schon immer wuchern konnten, war das ausgefeilte Szenario samt umfangreichem Hintergrund. Wer etwa schon mal in den Vergessenen Welten (einem AD&D-Szenario) herumgestöbert hatte, fand viel Bekanntes und Vertrautes in *Curse of the Azure Bonds*. Es lohnte sich sogar, die separat erhältlichen Quellenbände zu lesen, die eigentlich für die Papierversion vorgesehen waren.



Abenteuer zum Nachlesen

In *Curse of the Azure Bonds* kamen gleich zwei Methoden des Kopierschutzes zum Einsatz. Einmal ein Coderad, über das während des Spiels immer wieder mal Buchstaben abgefragt wurden. Und dann war da noch das Adventurers Journal, das in gedruckter Form beilag. Ab und zu wurde im Spiel auf bestimmte Absätze darin verwiesen. Wer das Journal „verlegt" hatte, musste auf viele Infos verzichten, die zum Verständnis der Handlung wichtig waren.



Pixelgrafik in 3D

Seien wir ehrlich: Optisch war *Curse of the Azure Bonds* schon anno 1989 schon eine reichlich grobpixelige Angelegenheit. Welch Wunder, war es ja für PCs mit 16-Farben-EGA-Karte und den C64 entwickelt worden. Vor allem die Kämpfe wirken heute grauslich – da ging ein Großteil des knappen Speichers für das komplexe AD&D-Kampfsystem drauf. Aber in Dungeons und Städten gab es 3D-Grafik, wenn auch nur in einem kleinen Fenster links oben.



FAKTEN

» PLATTFORM: MS-DOS, C64, APPLE II, MAC, ATARI ST, AMIGA
» PUBLISHER: SSI
» ENTWICKLER: SSI
» VERÖFFENTLICHT: 1989
» GENRE: ECHTZEITSTRATEGIE

Was die Presse sagte …



Powerplay 08/1989, Wertung: 85 Prozent
„*Curse of the Azure Bonds* bietet so ziemlich alles, was sich ein Rollenspieler wünschen kann. Egal, ob man schon AD&D-Fan ist, oder nicht. Dieses saftige Fantasy-Epos wird kaum einen Computer-Rollenspieler kalt lassen." *(Heinrich Lenhardt)*

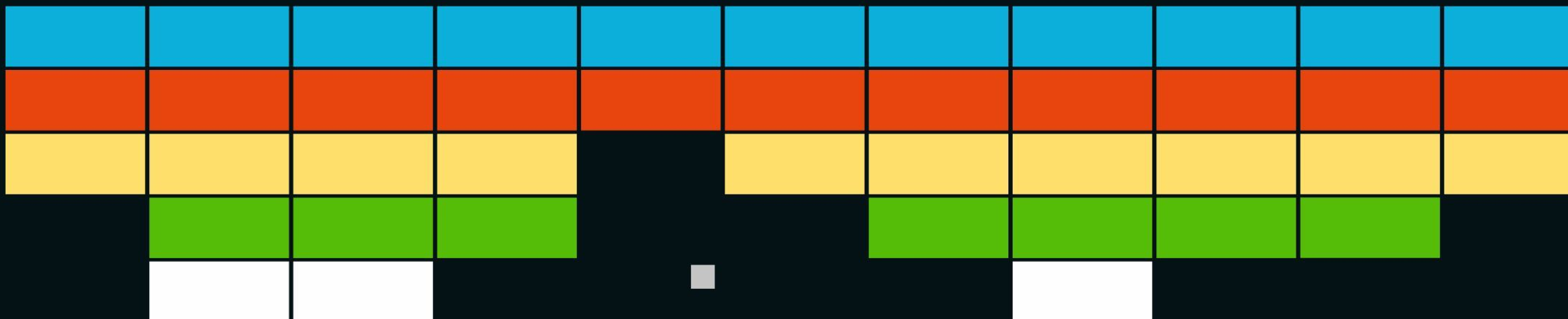
Amiga Joker 01/1991, Wertung: 74 Prozent
„Echte AD&D-Fans … werden *Curse of the Azure Bonds* auch sicher nicht verübeln, dass es wenig Neues und viel Altbekanntes in der gewohnten Verpackung auf den Screen bringt." *(Werner Hiersekorn)*

Was wir denken

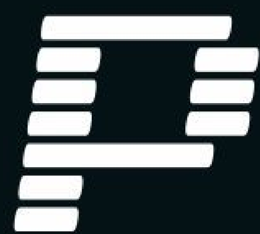
Man muss es sich eingestehen: *Curse of the Azure Bonds* ist nicht gut gealtert. Das betrifft die grobe Pixelgrafik genauso wie die sperrige Steuerung. Dennoch verbreitet das Szenario in den Vergessenen Reichen ein schönes, ganz eigenes Flair. Und die AD&D-Spielmechanik ist bis heute durchdacht. Für alle, die mit SSIs Rollenspielen einen Großteil von Jugend oder Studium verspielt haben.







DIE ENTSTEHUNG VON *BREAKOUT* IST ABSOLUT FASZINIEREND, SCHLIESSLICH VERBINDET SIE INDIREKT ZWEI DER BEKANNTESTEN AMERIKANISCHEN ELEKTRONIKUNTERNEHMEN. RETRO GAMER BLICKT ZURÜCK AUF EINEN DER ERSTEN SPIELE-BLOCKBUSTER.



***P*ong war nicht nur ein sehr populäres Videospiel, es war auch der erste große Erfolg für Atari. Ein paar Jahre später lieferte der amerikanische Hersteller seinen zweiten Hit ab: *Breakout*. Die Geschichten der beiden Titel ähneln sich.**

Während der Spielverlauf von *Pong* an Tischtennis erinnert, diente Racquetball als Inspiration für *Breakout*. Die Sportart hatte dank des Fitness-Booms in den 70er Jahren Beliebtheit erlangt. Zurückzuführen ist die Spielidee auf den Atari-Gründer Nolan Bushnell und den Erfinder von *TANK*, Steve Bristow. Sie erkannten schnell, dass sich eine *Pong*-Variante basierend auf dem Hallensport umsetzen ließe.

Die beiden hatten aber eine große Sorge: Einen Ball immer wieder gegen eine Wand zu schlagen, klang auf lange Sicht nicht sonderlich motivierend für die Spieler. Um den Spielverlauf spannender zu gestalten, überlegten sie sich, am oberen Bildschirmrand eine Mauer aus einzelnen Blöcken zu platzieren. Mit einer beweglichen Plattform sollten die Spieler den Ball gegen diese Blöcke schlagen und sie so zerstören. Somit ergab sich ein klares Spielziel (zerstört alle Blöcke), außerdem wurde der Unterschied zu *Pong* offensichtlicher.

Zwar dachten sich Nolan Bushnell und Steve Bristow das Konzept aus, umgesetzt wurde *Breakout* aber vom späteren Apple-Mitbegründer Steve Wozniak, der damals für Hewlett-Packard arbeitete. Zu dieser Tätigkeit gelangte er über seinen späteren Gründerkollegen und Freund, Steve Jobs, der damals als Techniker bei Atari angestellt war.

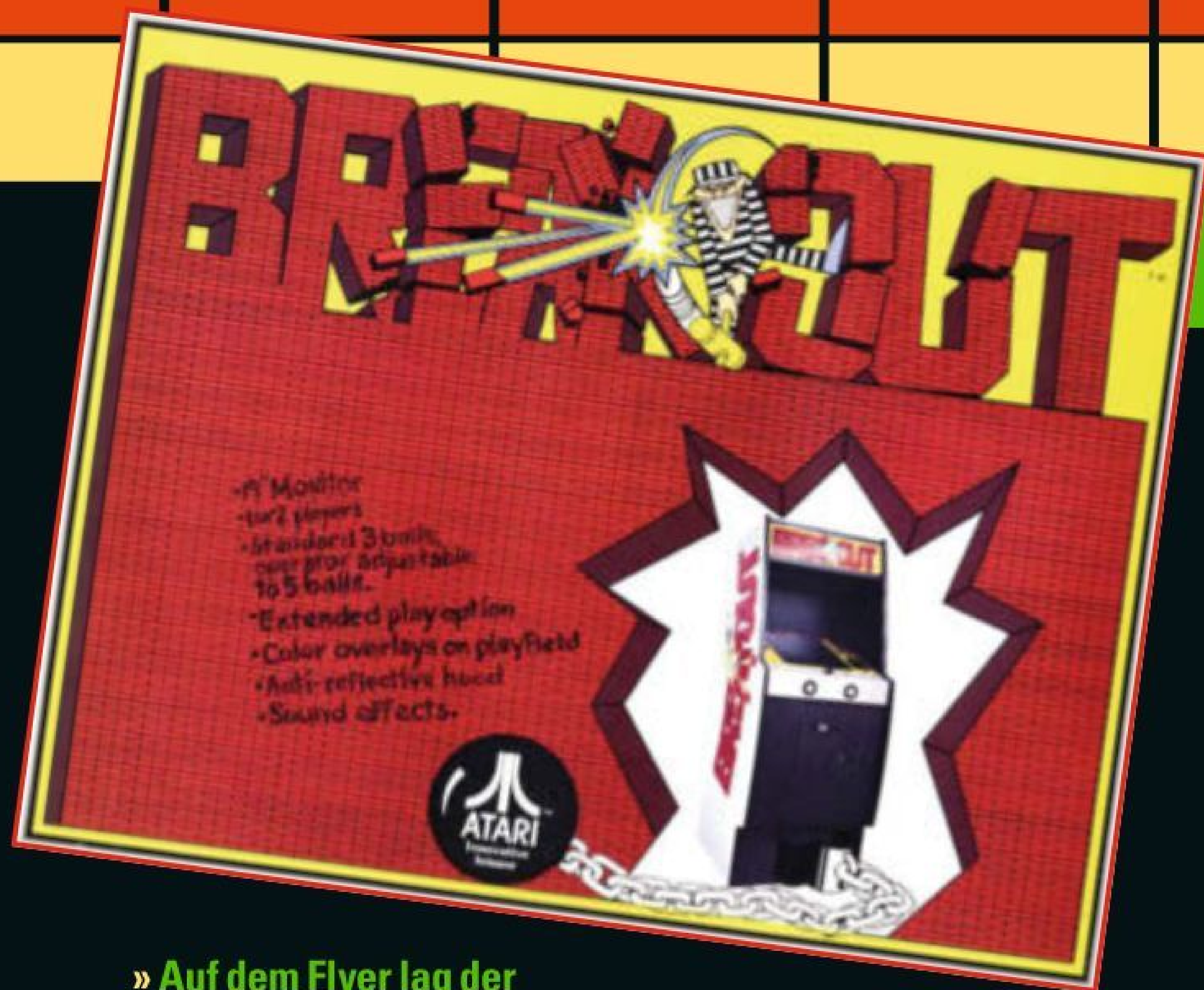
Die Geschichte dürfte vielen bekannt sein: Nolan Bushnell hatte seine Entwickler aufgefordert, einen Prototyp des Racquetball-Spieles zu entwerfen und dabei so wenige integrierte Chips wie möglich zu verwenden. Die Entwickler bei Atari zeigten jedoch kein Interesse. Sie waren der Meinung, das Spielprinzip hätte ausgedient. Schließlich erklärte sich Steve Jobs dazu bereit, das Projekt zu übernehmen und bekam – obwohl er nur wenig technische Erfahrung mitbrachte – den Zuschlag.

Die Entscheidung darüber trafen Bushnell und der *Pong*-Erfinder Allan Alcorn. Nicht ohne Hintergedanken: Sie rechneten fest damit, dass Jobs Wozniak an Bord holen würde. Wozniak hatten die beiden Atari-Persönlichkeiten schon vor dem Projekt kennengelernt, als er ihnen eine eigene Heimversion von *Pong* gezeigt hatte. Das Spiel kam mit wenigen Chips aus und gab unhöfliche Kommentare ab, wenn der Spieler einen Ball verfehlte. Allan Alcorn gefiel die Idee gut. Gerüchten zufolge bot er Wozniak direkt im Anschluss einen Job an, den dieser aber ablehnte.

Der Plan von Bushnell und Alcorn ging auf. Jobs war aber nicht ganz ehrlich zu seinem Partner, als es um die Entlohnung ging: Bushnell bot 100 Dollar für jeden eingesparten Chip. Da ein Spiel damals zwischen 100 und 170 Chips bedurfte, stellte dies ein attraktives Angebot dar. Jobs erzählte Wozniak angeblich nur, dass Atari 700 Dollar zahlen würde. Dabei handelte es sich um den Grundbetrag, den sich die beiden teilten. Es wurde aber auch ein Bonus aufgrund der eingesparten Chips in Höhe von 5.000 Dollar gezahlt, den Jobs nicht erwähnte und selbst einsteckte. Außerdem teilte Jobs seinem Kollegen angeblich mit, dass das Spiel in vier Tagen fertiggestellt sein musste. Atari hatte aber nie eine solche Deadline gesetzt.

Trotz eines knappen Zeitplans (normalerweise dauerte es mehrere Monate, um allein die Hardware zu entwerfen) und der Tatsache, dass nur Jobs ihm das Spielkonzept erklärt hatte, stellte Wozniak eine erste Version tatsächlich in nur vier Tagen fertig. Als der Prototyp ein paar Tage später auf Allan Alcorns Schreibtisch landete, war dieser überrascht: „Ich hatte keine Ahnung, dass das Spiel überhaupt entwickelt wurde – und dazu noch von Steve Jobs! Später erst habe ich herausgefunden, dass in Wirklichkeit Wozniak für die Version verantwortlich war." Es blieb nicht die einzige Überraschung. Als Ataris Techniker



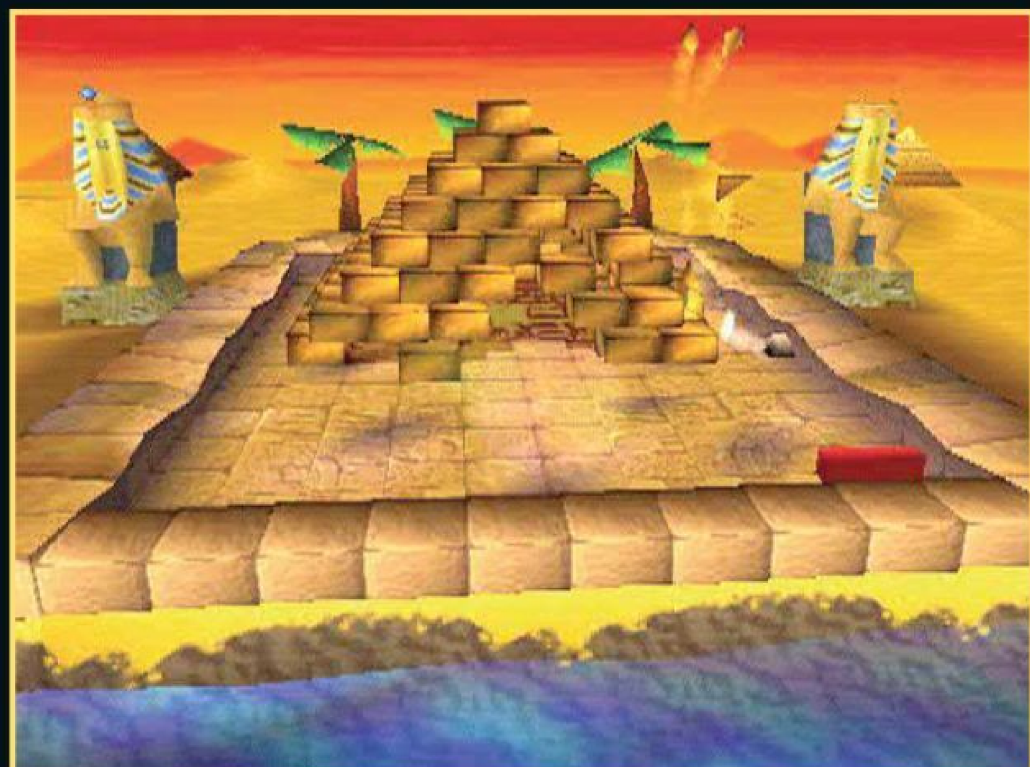


» Auf dem Flyer lag der *Breakout*-Automat in Ketten.



» [Atari 2600] Natürlich wurde *Breakout* auf die Heimkonsolen portiert.

» [PlayStation] Breakout bot auf der Sony-Konsole einen Story-Modus.



Wozniaks Hardware-Design genauer unter die Lupe nahmen, bemerkten sie die Komplexität seiner Arbeit. „Für ‚normale" Entwickler war es schwer, das Design von Wozniak zu reproduzieren, da viele überhaupt nicht verstanden haben, wie es funktioniert", sagt Alcorn und lacht.

Als Nächstes sollten Änderungen an Woznikas Version vorgenommen werden. Er hatte noch auf RAM zurückgegriffen, um die Spielinformationen über die zerstörbaren Blöcke zu speichern. Für die Serienproduktion war das aber zu teuer. Außerdem fehlten noch Soundeffekte und ein Modus, in dem zwei Spieler abwechselnd gegeneinander antreten konnten. Alcorn erinnert sich: „Der Prototyp ist erst in Serie gegangen, als wir die Hardware so umgebaut hatten, dass jeder Entwickler sie verstehen, zusammenbauen und testen konnte. Im Zuge dessen ist die Zahl der Chips wieder von 20 auf ungefähr 100 gestiegen."

Zuständig für die Änderungen war Cyan Engineering aus Grass Valley in Kalifornien. Das Unternehmen war auch bei der Entwicklung des Atari 2600 ein wichtiger Partner und bei technischen Aufgaben Ataris erste Anlaufstelle. Wozniaks *Breakout*-Version landete beim Cyan-Mitarbeiter Gary Waters, der das Spiel fit für die Produktion machte. Er sparte dabei zwar nicht an Chips, Wozniak selbst musste später aber zugeben, dass die beiden Fassungen „quasi identisch" aufgebaut waren.

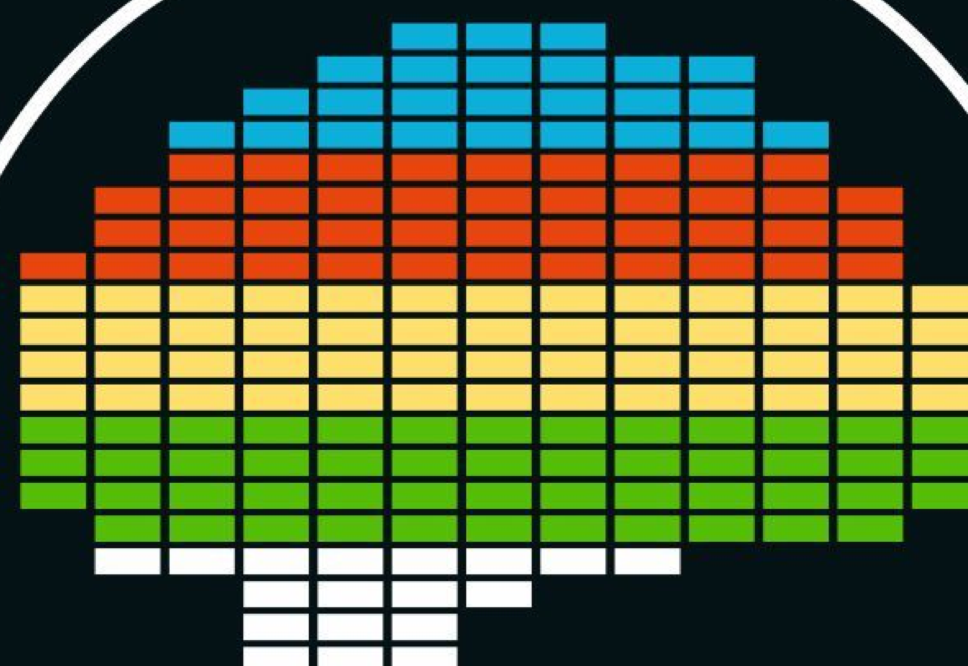
Im April 1976 wurde die Spielhallenversion veröffentlicht und entwickelte sich schnell zu einem Erfolg. Deshalb wurde *Breakout* auch als eines der ersten Arcade-Spiele auf das Atari 2600 portiert. Der Titel diente vielen anderen Entwicklern als „Inspiration". Schon wenig später waren zahlreiche Klone erhältlich. Warum *Breakout* so beliebt war? Unter anderem dürfte das „zerstörerische" Gameplay eine Rolle gespielt haben. Taito orientierte sich bei der Entwicklung des prägenden *Space Invaders* genau an diesem Aspekt. Später veröffentlichten die Japaner noch eine offensichtlichere *Breakout*-Hommage unter dem Titel *Arkanoid*.

Breakout war zudem einfach zu verstehen und zu bedienen. Wenn die Spieler den Ball verfehlten, dann konnten sie nur sich selbst und nicht das Spiel dafür verantwortlich machen. Am oberen Bildschirmrand wurden acht Blockreihen dargestellt. Da das Spiel in Schwarz-Weiß gehalten war, wurden bunte Cellophan-Steifen auf den Bildschirm des Automaten geklebt. Immer zwei Reihen trugen die gleiche Farbe. Das Spiel sollte dadurch nicht nur ansehnlicher werden, die Farben gaben auch Auskunft darüber, wie viele Punkte ein Block wert war. Im weiteren Spielverlauf wurde *Breakout* fordernder: Die Geschwindigkeit des Balles und die Größe des Schlägers veränderten sich.

Der erste *Breakout* Nachfolger – *Super Breakout* – wurde 1978 veröffentlicht. Verantwortlich zeichnete Ed Logg, der zuvor *Asteroids* programmiert hatte. *Super Breakout* war eines seiner ersten Projekte bei Atari. „Ich habe bei Atari im Februar 1978 angefangen", erinnert er sich. „Ich habe an *Dirt Bike, Avalanche* und einem U-Boot-Spiel gearbeitet." An all diesen Projekten war übrigens auch Dennis Koble in irgendeiner Weise beteiligt. „*Avalanche* war kurz davor, in Produktion zu gehen, *Dirt Bike* hat mir zu der Zeit am meisten Aufmerksamkeit abverlangt. Für *Super Breakout* habe ich das Atari-Management erst gar nicht um Genehmigung gebeten, sondern in meiner freien Zeit daran gearbeitet. Mit der Entwicklung habe ich irgendwann im April

DIE KÖPFE HINTER BREAKOUT

TROTZ DES SIMPLEN SPIELPRINZIPS ZEICHNETEN VIELE PERSONEN FÜR DIE ENTSTEHUNG VON *BREAKOUT* VERANTWORTLICH. WIR STELLEN SIE EUCH VOR ...



STEVE WOZNIAK

Er war gar kein Atari-Mitarbeiter, entwarf aber die erste *Breakout*-Version. Steve Jobs hatte ihm die Tätigkeit angeboten. Wozniak erhielt 350 Dollar für seine Arbeit, Jobs steckte 5.350 Dollar ein.

NOLAN BUSHNELL

Bushnell ist einer der Erfinder des Konzepts hinter *Breakout*. Seine Idee war es, ein Spiel auf Basis von Racquetball zu entwickeln. Die Sportart erfreute sich dank des Fitness-Booms in den siebziger Jahren großer Beliebtheit.

STEVE JOBS

Jobs arbeitete als Techniker bei Atari. Ohne seine Initiative wäre *Breakout* nicht zustande gekommen. Er brachte Steve Wozniak die Spielidee von Bushnell und Bristow näher. Danach konnte er Wozniak davon überzeugen, einen Prototyp zu entwickeln.

STEVE BRISTOW

Nach seiner erfolgreichen Zeit bei Kee Games bekleidete Bristow die Rolle des Vice President of Engineering bei Atari. Mit Nolan Bushnell sammelte er Spielideen. Eine davon war eine *Pong*-Variante, die zu *Breakout* werden sollte.

GARY WATERS

Der Mann hinter der veröffentlichten *Breakout*-Version. Waters arbeitete bei Ataris Tochterunternehmen Cyan Engineering. Er baute Wozniaks Hardware-Konstruktion so um, dass sie sich leichter in großen Mengen produzieren ließ.

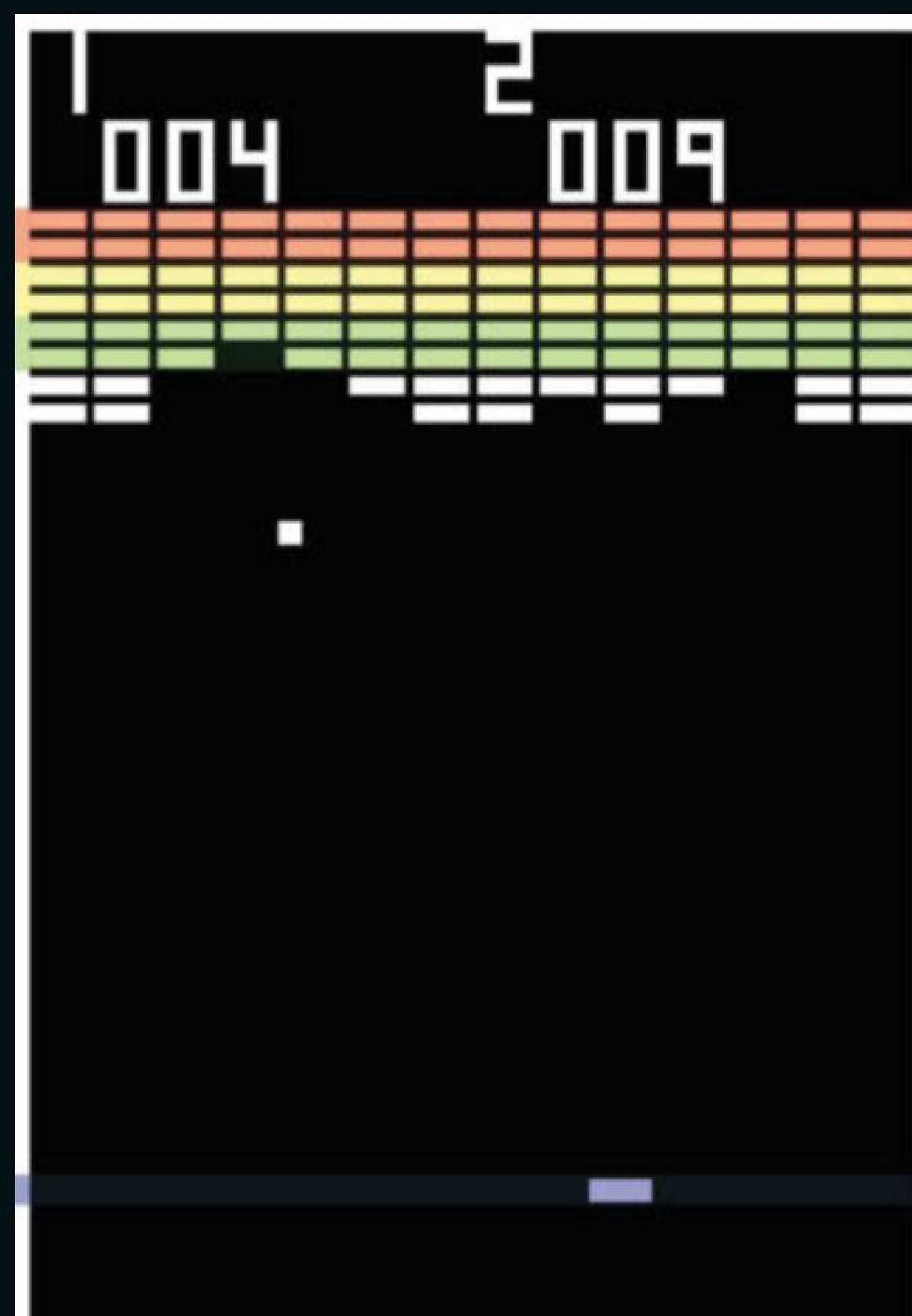


1978 begonnen. Während ich auf neue Lochstreifen für *Dirt Bike* gewartet habe – ja, die haben wir damals noch in das Entwicklersystem geladen – tauschte ich die Grafik-EPROM aus und habe *Super Breakout* geladen. Ich glaube, das war das erste Mal, dass irgendjemand bei Atari an zwei Spielen gleichzeitig gearbeitet hat."

Ed Loggs Aussage lässt darauf schließen, dass ein *Breakout*-Nachfolger kein allzu großes Thema bei Atari war. Bei dem Erfolg des Spieles eine überraschende Erkenntnis! *Super Breakout* war trotzdem ein guter Nachfolger, der etwas mehr Abwechslung als das Original bot. Anders als *Breakout*, für das extra eine Hardware entwickelt wurde, wurde *Super Breakout* für den 6502 Mikroprozessor programmiert. Aus diesem Grund musste Ed Logg das Programm von Grund auf neu schreiben und konnte nichts aus dem Original übernehmen.

Super Breakout enthielt drei Spielmodi. In „Double Breakout" gab es zweimal vier Blockreihen am oberen Bildschirmrand. Zwei Bälle befanden sich im Spiel, die man mit zwei übereinanderliegenden Schlägern gegen die Blöcke brettern musste. In „Captivity" galt es, zwei zusätzliche Bälle, die in den Blöcken eingesperrt waren, zu befreien. Waren zwei Bälle im Spiel, gab es auch die doppelten Punkte, und bei drei die dreifachen. Der letzte Spielmodus nannte sich „Progressive" und erinnerte an *Space Invaders*. Zwei Blockreihen kamen auf die Schläger-Plattform zu und wurden mit der Zeit immer schneller. Laut Ed Logg waren ursprünglich sogar sechs Modi geplant. „Neben den drei im Spiel enthaltenen Varianten sollte es

» [Arcade] *Breakout* basierte auf einer einfachen Idee und wurde zum Mega-Erfolg.



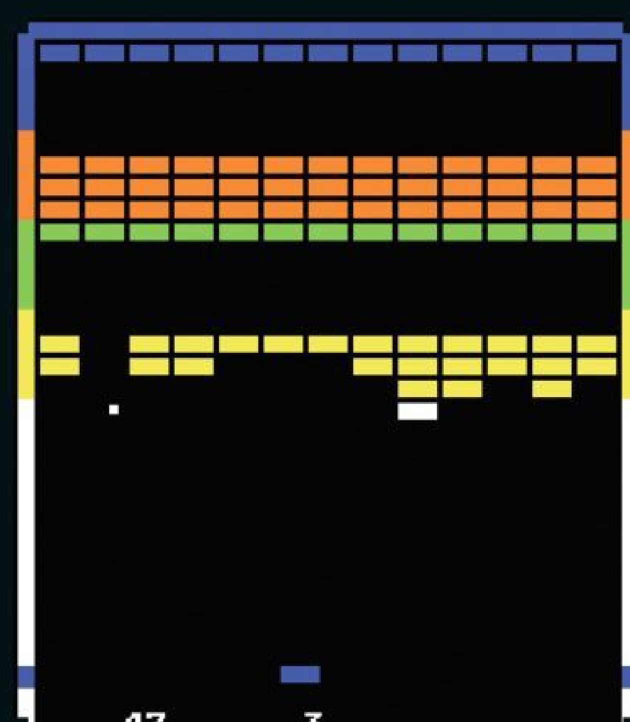
noch drei mit einem vertikalen Level-Aufbau geben. Meine Idee war es, zwei Versionen des Spiels mit jeweils drei Spielmodi zu veröffentlichen. In den Praxistests kamen aber nur drei der sechs gut bei den Probekunden an, und so wurden die anderen nie veröffentlicht. Die Entwickler von *Arkanoid* scheinen sich von meinem ursprünglichen Plan etwas abgeschaut zu haben."

Wer kam eigentlich auf die verschiedenen Spielmodi? Ed Logg zufolge hat ein Atari-Mitarbeiter (er glaubt, es war Owen Rubin) mit Nolan Bushnell gesprochen. Daraus ergaben sich die Ideen. „Das Gespräch drehte sich um mehrere Bälle, mehrere Pattformen, einen vertikalen Level-Aufbau und so weiter. In manchen *Breakout*-Klonen für das Atari 2600 (VCS) konnte man mehrere Plattformen steuern. Womöglich war das eine Inspiration."

Wie bereits erwähnt, basierte das Original auf der Sportart Racquetball. Aufgrund eines Marketing-Schachzugs von Atari drehte sich die veröffentlichte Version aber um eine andere Thematik. Es wurde laut Hintergrundstory nicht virtuelles Racquetball gespielt, vielmehr zerstörten die Spieler Mauersteine, um aus einem Gefängnis auszubrechen! Umso skurriler ist es

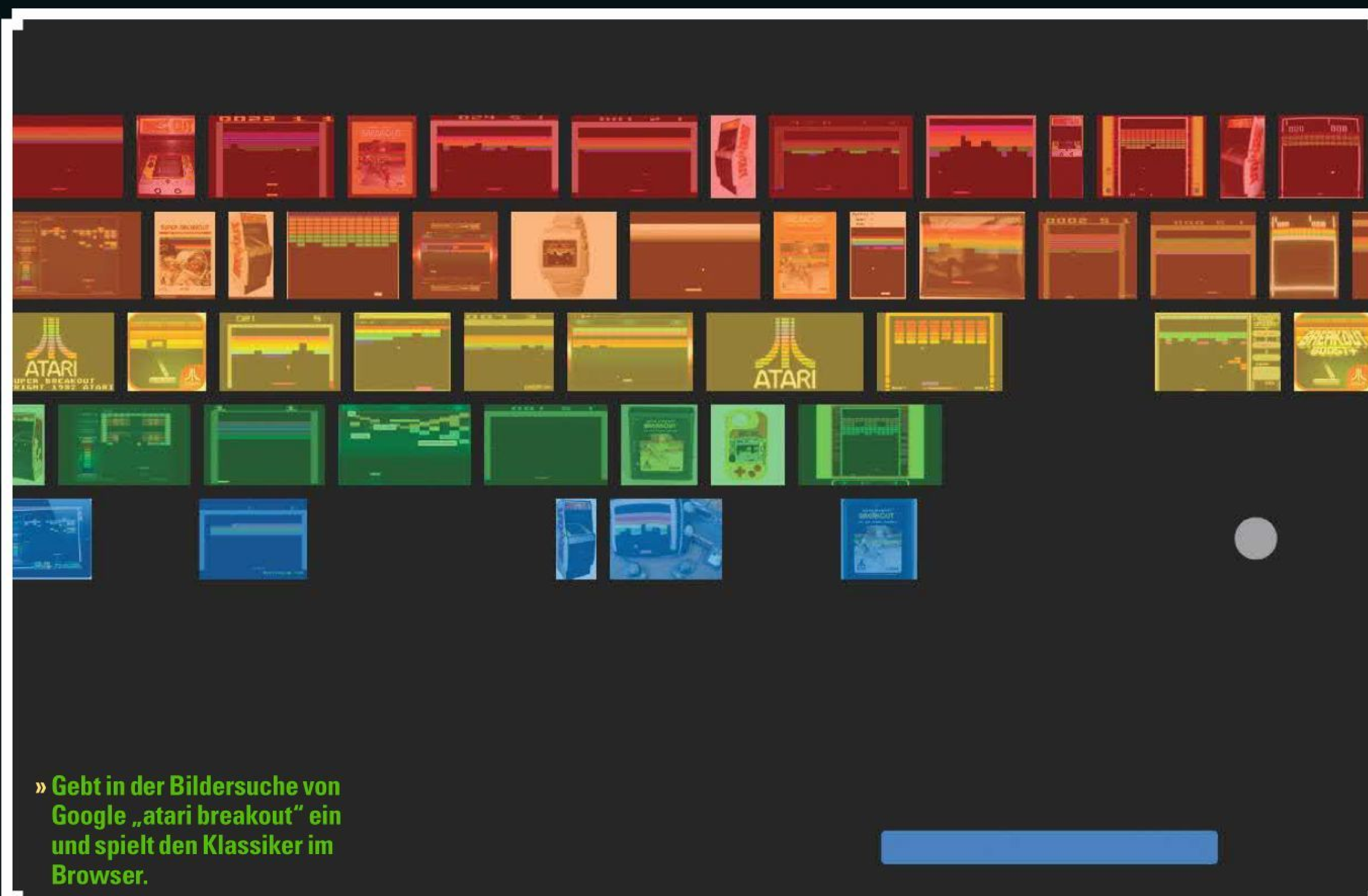
> »[WOZNIAKS *BREAKOUT*] WURDE ERST VERÖFFENTLICHT, NACHDEM DIE HARDWARE UMGEBAUT WURDE UND ›NORMALE‹ ENTWICKLER SIE VERSTEHEN, ZUSAMMENBAUEN UND TESTEN KONNTEN. DIE ANZAHL DER CHIPS STIEG VON 20 AUF 100.« **Allan Alcorn**





» Anfangs schien *Super Breakout* eine exakte Kopie des Originals zu werden.

» [Arcade] Der „Progressive"-Modus erinnerte an *Space Invaders*.



» Gebt in der Bildersuche von Google „atari breakout" ein und spielt den Klassiker im Browser.

» ICH TAUSCHTE DIE GRAFIK-EPROM [VON *DIRT BIKE*] AUS UND HABE *SUPER BREAKOUT* GELADEN. ICH GLAUBE, DAS WAR DAS ERSTE MAL, DASS JEMAND BEI ATARI AN ZWEI SPIELEN GLEICHZEITIG ARBEITETE. « Ed Logg

angesichts dieses Marketing-Drehs, dass Ed Logg bei der Entwicklung des Nachfolgers beinahe wirklich mit dem Gesetz in Konflikt geraten wäre. Und das kam so …

„Nach dem Praxistest in den Spielhallen durften Atari-Mitarbeiter den Prototyp des Spiels kaufen und nach Hause nehmen", erinnert sich Logg. „Im Fall von *Super Breakout* habe ich das getan. Die Entwickler in einer Abteilung bei Atari wollten jedoch ein VCS-Spiel basierend auf dem Spiel entwickeln. Also habe ich ihnen den Automaten ausgeliehen. Einige Monate später habe ich ihn dann wieder nach Hause mitgenommen. Es war, glaube ich, an einem Freitag. Als ich in der folgenden Woche ins Büro gekommen bin, sagte mir jemand, dass der Automat gestohlen worden sei. Ich erklärte, dass ich den Spielautomaten mitgenommen hatte, es war ja schließlich meiner. Die Entwickler der VCS-Version wollten das aber nicht wahrhaben und haben behauptet, dass der Automat ihnen gehöre. Die Situation hat sich später geklärt, nur wie, weiß ich nicht mehr genau."

Nach *Super Breakout* wurde es für lange Zeit ruhig um die Serie. Zahlreiche *Breakout*-Klone hielten das Interesse der Spieler jedoch aufrecht, bis endlich ein weiterer Teil herauskam: *Breakout 2000*. Das war neben *Missile Command* und *Tempest* einer der wenigen Arcade-Klassiker, der seinen Weg auf Ataris ziemlich erfolglose Jaguar-Konsole fand. Entwickelt wurde das Spiel von L4 Software und Telegames. Ein paar Ideen wurden Taitos *Arkanoid* entliehen.

Es gab zwei Spielmodi: Classic und *Breakout 2000*. Ersterer war im Grunde ein Remake des Originals, Letzterer ein kunterbuntes Update, das mit einer geneigten Kameraperspektive ein Bisschen an *Klax* erinnerte. In *Breakout 2000* konntet ihr allerlei Gegenstände aufsammeln, die beispielsweise die Geschwindigkeit des Balles oder die Größe eures Schlägers beeinflussten. Zum ersten Mal konnten zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Wie beim Tennis war es möglich, den Ball ins gegnerische Spielfeld zu schlagen. Enttäuschend fiel die Steuerung aus, die einfach nicht so direkt war wie beim Original. Heute ist das Spiel nur noch schwer zu finden und deshalb ein beliebtes Sammlerstück.

Im Jahr 2000 veröffentlichte Hasbro ein Spiel mit dem Titel *Breakout*. Es handelte sich dabei um eine Neuauflage in 3D und mit Plattformer-Elementen. Mitte der neunziger Jahre hatte Hasbro Atari zahlreiche Marken abgekauft. Der Spielwarenhersteller veröffentlichte anschließend viele Spielhallenklassiker in aktueller 3D-Grafik, unter anderem *Pong*, *Centipede*, *Missile Command* und eben auch *Breakout*. Supersonic Software entwickelte die Version und veröffentlichte sie auf der PlayStation, dem PC und dem Mac. Es erinnerte an ein Adventure-Spiel im bunten Cartoon-Look und übernahm die Kameraperspektive aus *Breakout 2000*. Hasbros Spiel verband zudem die altbekannte Spielmechanik mit einer Handlung.

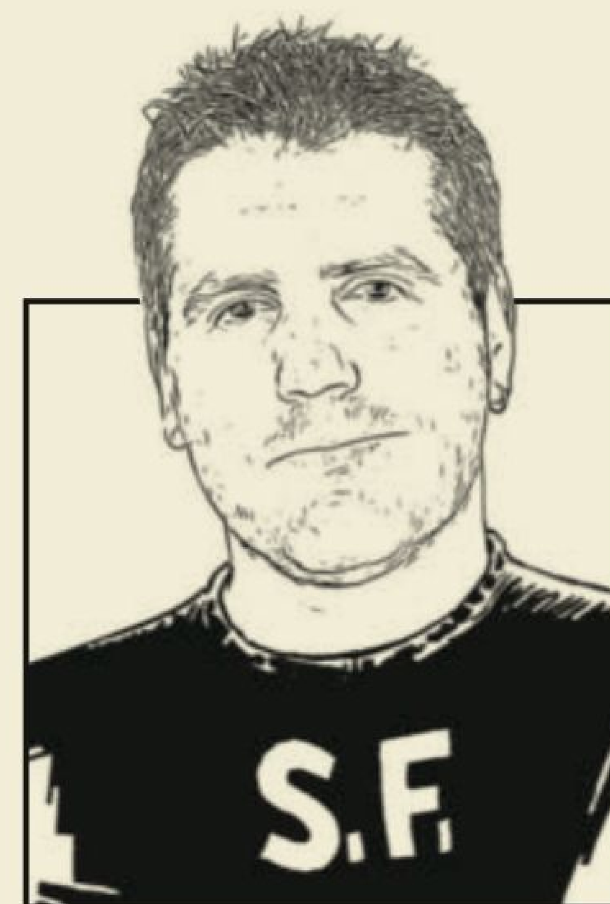
In der Rolle von Bouncer – so hieß die bewegliche Plattform – mussten Spieler aus dem Gefängnis fliehen. Eine böse Plattform (!) hatte sie dort eingesperrt. Zugegeben, tiefgründig war die Geschichte nicht, das Spiel entwickelte dadurch aber einen gewissen Charme, zumal die Levels thematisch daran ausgerichtet waren. Unter anderem dienten ein düsteres Gefängnis, ein Schloss und ein Bauernhof mit besessenen Hühnern als Schauplätze. Der Titel enthielt Mini-Spiele (in einem flüchtete Bouncer vor einem Wolf und bewegte sich auf die Kamera zu, ein heute gerne verwendetes Stilmittel in Spielen wie *Uncharted*), Bosskämpfe und unterschiedliche Schussarten. Ihr konntet den Ball anschneiden und mit Hilfe der Schultertasten den Aufschlagwinkel ändern.

Das ist also die Historie von *Breakout*. Was aus Wozniak und Jobs wurde, ist Geschichte: Kurz vor dem Release von *Breakout* im Jahr 1976 gründeten die beiden zusammen mit Ronald Wayne (ein Arbeitskollege von Jobs bei Atari) Apple Computer.



» [Jaguar] *Breakout 2000* unterschied sich deutlich vom Original.





Stephan Freundorfers

RETRO-TOP 10

Exklusiv für dieses Sonderheft verrät euch Spielejournalist und Spielesammler Stephan Freundorfer seine Top 10 der Retrospiele.

01 ULTIMA IV – QUEST OF THE AVATAR

1985, C64

Wenn ich die Chance habe, in Spielen Gutes zu tun, dann tue ich das, immer. Ich will der Held sein, die Guten beschützen, die Bösen vernichten. Ich stehle nicht oder morde nicht zum Spaß, teile immer mein Gold und biete stets meine Hilfe an. Perfekt für mich, dass Richard Garriott beim vierten *Ultima* das Erreichen höchster Tugendhaftigkeit zum Spielziel erhebt und dabei mein Abenteurerherz dank der riesigen Welt, der herausfordernden Dungeons und des perfekten Rundenkampfsystems jauchzen lässt.

05 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

1992, MS-DOS

Neben *Star Wars* lieferte die *Indiana Jones*-Reihe die prägendsten Kinoerlebnisse meiner jungen Jahre, und so war ich glücklich, in den frühen 1990ern das nächste Indy-Abenteuer zu erleben. Der Protagonist eignet sich perfekt als LucasArts-Adventure-Held, und sein mit rätselhaften Artefakten angefülltes Archäologen-Universum sowieso. Story, Schauplätze und Partnerin Sophia sind derart gut von den Designern erdacht, dass ich mir seit dem ersten Spielen eine Filmumsetzung wünsche.



06 H.E.R.O.

1984, C64

Activision sind ab dem VCS meine Helden, vor allem dank *Pitfall, River Raid* und *H.E.R.O.* Letzteres spiele ich statt auf der alten Konsole aber lieber auf dem neuen Heimcomputer. Mit dem Rucksack-Rotor-bestückten Helden schwebe ich immer komplexere Minen hinab, rette verschüttete Bergleute, sprenge mit Dynamit Wände (und auch mal mich selbst) und brenne mit dem Helmlaser Ungeziefer aus dem Weg. Die fiese Schwerkraft und das in höheren Stufen noch fiesere Leveldesign fordern mich bis heute heraus.

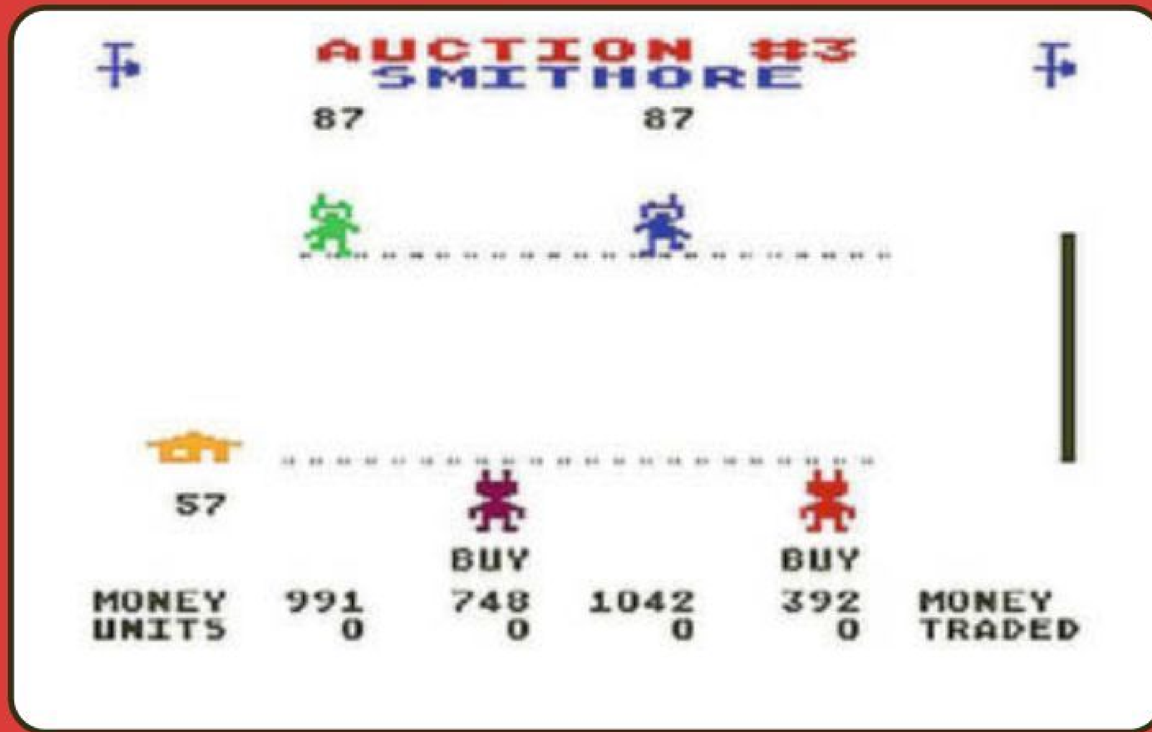


07 NETHACK

1992, MS-DOS

Als direkter Nachkomme des frühen *Rogue*-Klons *Hack* ist *Nethack* das wahrhaftigste „Roguelike"-Erlebnis. Der 50 Dungeon-Ebenen tiefe Abstieg zum Amulett von Yendor ist ein Wechselbad der Gefühle: Seltenes Glück beim Levelaufstieg oder das Auffinden einer starken Waffe stehen den zahllosen Unbilden des *D&D*-inspirierten Abenteuerlebens wie verfluchter Ausrüstung, knurrendem Magen, fiesen Fallen und giftigen Tränken gegenüber. Dank Permadeath und Zufallskerker habe ich das Amulett bis heute nicht gesehen.

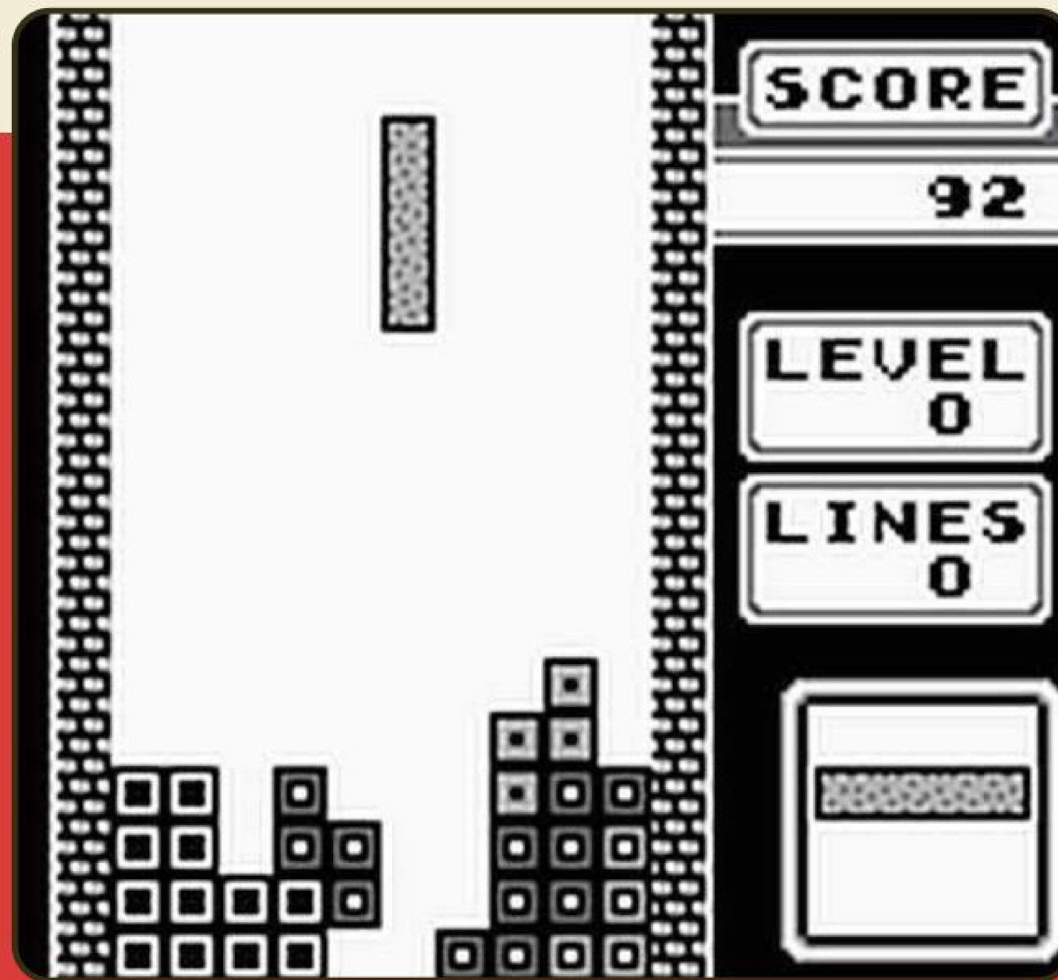




02 M.U.L.E.

1983, C64

Alle Spiele von Danielle Bunten Berry, die EA veröffentlichte, haben ihren Platz in meinem Herzen. Den größten aber belegt die Besiedlung des Planeten Irata. Zwölf Runden lang stecke ich unter Zeitdruck Claims ab, mache sie mit den titelgebenden Robo-Maultieren urbar und hoffe auf sprudelnde Rohstoffe. Die Auktionsphase, bei der sich Käufer und Verkäufer mit ihrer Preisvorstellung physisch annähern, ist ein Spieldesign-Geniestreich und zerstört verlässlicher Freundschaften als eine Partie *Risiko*.



03 TETRIS

1989, GAME BOY

Dam dadadam dadadam dadadam dadadam dadada damdamdam: Vor gut 30 Jahren brannte sich diese Melodie und das sie untermalende matschig-grüne Russen-Puzzle so sehr ins Gehirn ein, dass sie noch im Bett in den Ohren klingelte, während man im Halbschlaf weiter unablässig Klötzchen drehte. Heute ertrage ich das Original-Display des Game Boy nicht mehr, aber *Tetris* in seiner pursten Form und die zugehörige Musik sind immer noch eine erstklassige Glücksdroge. Außerdem gibt es ja auch zahlreiche Neuinterpretationen.



04 ADVENTURE

1980, ATARI 2600

Die Vertreter der ersten Spielergeneration hatten eine blumige Fantasie, und die wurde vom 4 KB großen VCS-Action-Abenteuer auf heute kaum mehr nachvollziehbare Weise beflügelt. Wochenlang kämpfte ich mit glänzenden Schwertern (dürrer Pfeil) gegen mächtige Drachen (einfarbige Enten-Kreaturen) und erkundete die 30 Bildschirme große Welt bis in den letzten Winkel. Das zufällige Aufspüren des legendären Easter Eggs von Schöpfer Warren Robinett war eines der entrückendsten Erlebnisse meiner Jugend.

08 RAINBOW ISLANDS

1987, ARCADE

Die beiden Drachen aus Taitos *Bubble Bobble* haben wieder ihre menschlichen Formen angenommen, verschießen nun Regenbögen statt Blasen und machen überhaupt alles ganz anders als bei ihrem wundervollen Debüt. Dafür gibt es noch mehr Obst, Gemüse und Süßigkeiten, der Anstrich des Spiels ist noch zuckersüßer geworden und die Mechanik aus Hüpfen, Schießen und Bonus-Items-Generieren ist so clever, dass man Jahre mit der Perfektionierung seines Weges an die Spitze der sieben mal vier Levels verbringt.



09 TRAVERSE USA

1983, ARCADE

Irems Arcade-Rennspiel schluckte meine Markstücke wie kaum ein anderer Automat: Auf dem Weg von L.A. nach New York raste ich mit meinem wendigen Motorrad um Haaresbreite an der vierrädrigen Konkurrenz vorbei, flitzte durch enge Passagen, um Benzin aufzusammeln, oder manövrierte – in zwei Offroad-Levels – für Zusatzpunkte über schmale Baumstammbrücken. Die größte Belohnung für Münzen und Mühen: die prächtige Stadt-Silhouette am Horizont bei der spannend-triumphalen Anfahrt zum Etappenziel.



10 PANG

1989, ARCADE

Die Arcade-Glanzzeit war lange vorbei und frisch im Studium war das Kleingeld knapp, weshalb mich Anfang der 1990er nur noch Titel in die Spielhalle lockten, die viel Spiel pro Münze lieferten. So wie *Pang*, in dem ich in 50 Leveln die Welt umrundete und vor wundervoll gezeichneten Hintergründen Blasen zum Platzen brachte, bis der komplette Bildschirm von ihnen gesäubert war. Verschiedene Waffen, Powerups und eine gewiefte Levelarchitektur verlangten eine perfekte Mischung aus Taktik und Reflexen.

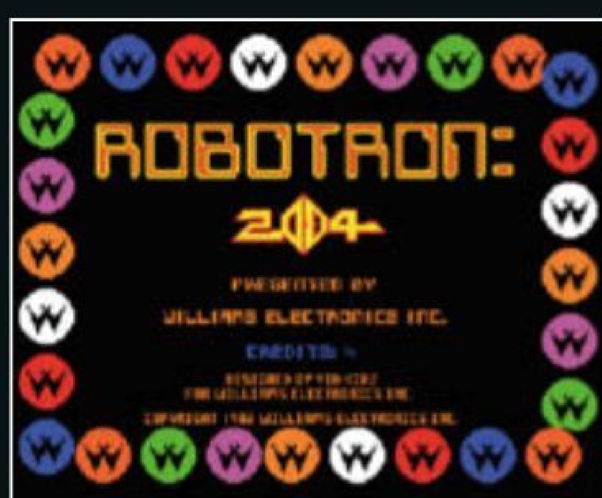




12400

ROBOTRON: 2084

Es ist eines der unbarmherzigsten und hektischsten Shoot-em-ups aller Zeiten – doch gerade das macht auch heute noch den Reiz von *Robotron 2084* aus. Retro Gamer spricht mit seinem Designer Eugene Jarvis darüber, wie er sich durch *Berzerk* zu diesem zeitlosen Klassiker inspirieren ließ und dabei die Dualstick-Steuerungsmethode erfand.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** WILLIAMS ELECTRONICS
» **ENTWICKLER:** EUGENE JARVIS, LARRY DEMAR
» **ERSCHIENEN:** 1993
» **PLATTFORM:** ARCADE (SPÄTER AUCH FÜR HEIMSYSTEME)
» **GENRE:** SHOOT-EM-UP

Wir schreiben die frühen 80er, *Defender* von Eugene Jarvis ist in aller Munde. Für diesen kultigen Horizontal-Shooter waren Spiele wie *Space Invaders* und *Asteroids* die grobe Inspiration gewesen, für sein ähnlich berühmtes Werk *Robotron 2084* kam die Idee von einem ganz anderen Titel. Eugene erinnert sich: „*Berzerk* war großartig, doch es frustrierte mich auch. Um auf Gegner zu schießen, musste man sich nämlich in ihre Richtung bewegen. Je näher sie kamen, desto schwieriger wurde es, sie zu töten. Meist ging man dabei drauf.“

Er fährt fort: „Eines Tages bemerkte ich, dass man auch bei stehender Spielfigur zielen und schießen konnte, indem man die Feuertaste gedrückt hielt.“ In diesem Moment machte es bei ihm Klick: „Der Groschen war gefallen – der Joystick feuerte die Kugeln ab! Und ich fragte mich, warum man nicht direkt zwei Joysticks für die Steuerung benutzen konnte; einen für die Bewegung und den anderen zum Schießen. Es lag so nahe!“ Auf einen Schlag entwickelte Eugene für seinen neuen Titel eine bahnbrechende Spielmechanik, die auch heute noch in vielen Titeln wie *Resogun* Verwendung findet. Er gibt sich aber bescheiden: „Wenn ich nicht diese Idee gehabt hätte, wäre jemand anderes darauf gekommen.“

Seine neue Steuervariante baute Eugene gleich in das Automaten-Spiel ein, mit dem er bereits angefangen hatte und das wie *Berzerk* auf Robotern basierte. „Ursprünglich sollte der Spieler die Roboter dazu bringen, aufeinanderzuprallen und sich gegenseitig zu zerstören. Das war aber zu passiv – nach zwei Jahren mit *Defender* und *Stargate* wollte man die Gegner selbst töten“, lacht er. „Und da kam der ‚schießende Joystick' ins Spiel.“

Durch den zweiten Joystick wurde das Spiel laut Eugene auch realistischer. Nun war es möglich, vor einem Gegner zurückzuweichen und gleichzeitig auf ihn zu schießen. Das war auch bitter notwendig, denn das Spielfeld, ein Einzelbildschirm, ließ wenig Raum zum Ausweichen. Das war schon damals eher rückständig, vor allem, weil selbst Eugenes eigenes Spiel *Defender* schon eine scrollende Spielwelt vorweisen konnte. „*Robotrons* Stärken sind just das enge Spielfeld und seine Intensität“, argumentiert er und vergleicht es mit *Space Invaders* – mit dem Unterschied, dass die Gegner hier aus allen Richtungen kommen.



» In *Robotron* rettet ihr die Mitglieder der letzten Menschenfamilie.



» [GBA] Die GBA-Umsetzung (als Teil der *Midway's Greatest Arcade Hits*) litt unter den wenigen Tasten des Handhelds.

» Sie sind das *Robotron*-Gegenstück zum Evil Otto aus *Berzerk*. Da man sie nicht erledigen konnte, musste man immer vor ihnen auf der Hut sein. « EUGENE JARVIS ÜBER DIE GRÜNEN HULKS

„Als wir *[Eugene und sein Partner Larry DeMar, Anm. d. Red.]* es zum ersten Mal ausprobierten, waren wir fast schon überfordert. Es gab keine Ruhebereiche und keine Pausen, die Feinde strömten von überall auf uns zu."

Aufgrund der Überzahl wurde die Spielfigur gut bewaffnet: Ihr Laser hatte eine sehr hohe Feuerrate. Doch es sollte nicht nur ums Ballern und Töten von Gegnerhorden gehen, weswegen sich Larry und Eugene, wie schon bei *Defender*, ein Rettungsszenario ausdachte. „Wir wollten eine Geschichte mit unterschiedlichen Charakteren erzählen. Auf der Karte liefen daher noch Menschen herum, die ihr retten konntet." Zwar musste man sie für eine erfolgreiche Rettung nur berühren, dennoch motivierte das Zusatzziel aus einem einfachen Grund enorm: Erhaltet ihr für die erste Rettung nur 1.000 Punkte, erhöht sich der Bonus mit jeder weiteren Person bis auf 5.000 Punkte. Da es bei 25.000 Punkten ein Extraleben gab, wurden die Spieler mit jeder Rettung immer leichtsinniger, wie Eugene analysiert.

Robotron zeichnete sich durch die hohe Zahl von Gegnertypen aus. Ganz unten auf der Gefährlichkeitsskala standen statische, wenngleich tödliche Elektroden, die abschießbare Hindernisse darstellten. Dann kamen die dummen, an Roboter erinnernden GRUNTs (Ground Roving Unit Network Terminators). „Die GRUNTs sollten den Spieler von allen Seiten einkesseln", berichtet Eugene. Sie waren so programmiert, dass sie auf direktem Weg zum Spieler liefen. Der Designer erinnert sich noch gut an seine ersten Erfahrungen mit den Robotern: „Schon nach wenigen Tagen Entwicklung konnten wir die ersten funktionstüchtigen GRUNTs vorweisen. Wir starteten erste Probeläufe mit zehn von ihnen. Das war spaßig, also testeten wir es mit 50. Warum aber nicht gleich mit 100? Das war super, besonders in Kombination mit dem doppelten Joystick. Waren wir von allen Seiten von GRUNTs umzingelt, ballerten wir uns einfach unseren Weg frei und wechselten danach wieder zurück zum *Berzerk*-Stil, indem wir wieder in Laufrichtung schossen."

In gewissem Sinne ließen die Elektroden und GRUNTs auch vergessen, dass sich die Action von Robotron lediglich auf einem Bildschirm abspielte und es auch keine Mauern oder Ähnliches gab – die Feindmassen bildeten schließlich von alleine eigene, bewegliche Labyrinth-Strukturen. Zu Beginn jeder Welle erschienen die Feinde zufällig, dem Spieler blieben nicht viel mehr als zwei Sekunden, um zu entscheiden, wohin er sich bewegt. Die Laufgeschwindigkeit der GRUNTs spielte ebenfalls eine wichtige Rolle, wie Eugene ausführt: „Während sie sich auf euch zubewegen, werden sie immer schneller. Sie bewegen sich aber nie flotter als der Spieler, ihr habt

ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

NARC (SIEHE BILD)
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1988

DEFENDER
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1980

SMASH TV
SYSTEM: ARCADE
JAHR: 1990



ROBOT-BUGS

Wie bei *Defender* schafften es auch bei *Robotron 2084* ein paar Bugs in die fertige Version. Der wohl interessanteste von ihnen wurde als „Mikey-Bug" bekannt. „Aufgrund eines Programmfehlers haben es die Brains in einer Brain-Gegnerwelle nicht wie sonst auf den jeweils nächsten Menschen, sondern alle auf den gleichen abgesehen – von uns Mikey getauft", so Eugene. „Das ist eine tolle Möglichkeit, um große Punkteboni zu kassieren: Die Brains konzentrieren sich auf eine Person, und ihr könnt für alle anderen Menschen das Maximum von 5.000 Punkten einsacken. Wichtig ist nur, dass dieser eine Mensch nicht getötet oder von euch gerettet wird."

Für einen weiteren witzigen Bug war die beschränkte Hardware verantwortlich: Treffen Tanks 20-mal hintereinander kein Ziel, entscheiden sie sich, zu Pazifisten zu werden, und stellen umgehend das Feuer ein. Eine pazifistische Ausnahme in der Welt von *Robotron*.



» Tanks feuern riesige Kugeln, die über den ganzen Bildschirm springen.





» Explodierende Gegner lösen sich in Scanlines auf.



» Durch *Berzerk* ließ sich Eugene für *Robotron* inspirieren.

also immer eine Chance. Sie bleiben euch jedoch stets auf den Fersen."

Die nächste Gegnergattung, unzerstörbare grüne Hulks, die Zivilisten bei Berührung töten, war ebenfalls von *Berzerk* inspiriert. „Sie sind das *Robotron*-Gegenstück zum Evil Otto aus *Berzerk*. Da man sie nicht erledigen konnte, musste man immer vor ihnen auf der Hut sein. Durch Beschuss konnte man sie jedoch zumindest temporär zum Halten zwingen."

Danach kam dann mit dem Enforcer der erste feuernde Widersacher ins Spiel: „Uns gefiel die Idee eines frei schwebenden Roboters – zumal wir uns dadurch auch den Aufwand für Animationen sparen konnten", lacht Eugene. Der Enforcer verhielt sich zudem auf den ersten Blick recht schlau. „Am einfachsten ist es immer, wenn man einen Gegner genau auf den Spieler schießen lässt. Ist der allerdings in Bewegung, wird der Computer mit dieser Taktik niemals treffen, außer er macht eine kurzfristige Kehrtwende. „Aus diesem Grund ließen wir die Enforcer immer 10 Pixel neben den Spieler zielen", freut sich Eugene. Ungewöhnlich war, dass die Schüsse der Enforcer immer nach derselben Zeit beim Spieler ankamen, unabhängig von der Entfernung. „Je größer eure Entfernung zum Feind war, desto schneller bewegten sich ihre Projektile. Daher war es fast schon sicherer, ihnen immer nah zu sein." Diese Vorgehensweise sei gerne von Spielern verwendet worden, wohingegen die Flucht in die Ecken überhaupt keine gute Idee war: „Wer in die Ecken lief, konnte schnell in eine tödliche Falle geraten. Da die Projektile von den Seitenwänden umgeleitet wurden, war es dort besonders gefährlich."

Eugene entschied sich dafür, Enforcer anders als GRUNTs und Hulks spawnen zu lassen. Dafür griff er auf das Prinzip eines Monstergenerators, wie es ihn später beispielsweise auch in *Gauntlet* gab, zurück. „Der Spheroid war in der Lage, Enforcer spawnen zu lassen. Erschießt ihr die ‚Mutter', tauchen auch keine weitere Nachkommen mehr auf", erklärt Eugene. Doch wenn ihr sterbt, kommt der Generator zurück und gebiert neue Gegner. So gelangt ihr schnell in eine Art Teufelskreis – es ist so, als könntet ihr sie nie ganz auslöschen. In *Defender* war die Zahl der Gegner hingegen noch begrenzt."

Doch Eugene baute noch eine weitere Art von Feinden ins Spiel ein: die Brains – eine durchdachte Spezies, die Menschen befällt und in sogenannte Progs verwandelt. Diese haben es natürlich – wie könnte es auch anders sein – einzig und allein auf den Spieler abgesehen. „Ihre Waffe ist eine Cruise Missile, deren Flugkurve zufällig berechnet wird. Manchmal bewegt sie sich von euch weg und kommt danach wieder zurück in eure Richtung. Da man nie genau weiß, was passiert, sorgen sie für zusätzliche Spannung."

Nach ein paar Monaten bestand Eugenes Partner Larry auf einen weiteren Gegnertyp. „Wir benötigten etwas Neues, um den Spieler zu erledigen und an ihre Groschen zu kommen. Daraufhin entstand der Tank. Seine Waffe waren Bälle, die mit einer hohen Geschwindigkeit über den Bildschirm rasten und an den Rändern abprallten", so Eugene.

Angesichts dieser Vielfalt an Gegnern, Projektilen und Menschen auf dem Bildschirm musste bei der damaligen Spielautomaten-Technik die Grafik von *Robotron* vergleichsweise einfach ausfallen. Eugene war aber wichtig, dass die Charaktere und Fein-

GALLEANDER BLASTER

Obwohl Eugene Interesse an Nachfolgern zu *Robotron* hatte, wurde *Blaster* das einzige Spiel im selben Universum. „Es ist der Versuch, das Spielprinzip von *Defender* in eine 3D-Umgebung zu verpacken." Von seinen ersten Spielen hält der Designer *Blaster* wegen der Probleme mit der 3D-Grafik für das schwächste. „Es ist einerseits aufregend, stimulierend und emotional packend, andererseits fehlen dem Spieler aber auch Informationen, und es ist schlecht zu steuern. Ihr könnt zum Beispiel keine Gefahren hinter euch erkennen – der Sichtkegel ist sehr klein. Das führt dazu, dass ihr von Dingen getötet werdet, ohne sie gesehen zu haben, und das ist unfair." Seiner Meinung nach muss nicht jedes Spiel zwingend mit 3D-Grafik ausgestattet sein. Das habe mittlerweile auch die gesamte Branche erkannt: „Es ist unmöglich, jedes Spielprinzip in 3D zu verpacken. *Pac-Man*, *Space Invaders* oder auch *Robotron* würden in 3D einfach nicht funktionieren."

» *Smash TV* aus dem Jahr 1990 enthielt einige der ursprünglichen Ideen für *Robotron 2084*.





» Eugene Jarvis posiert für uns vor einem original Robotron-2084-Automaten





» Selbst der Commodore VC 20 wurde mit einer eigenen Umsetzung bedacht.



» Nach einem Tod werden die Probleme nicht kleiner.

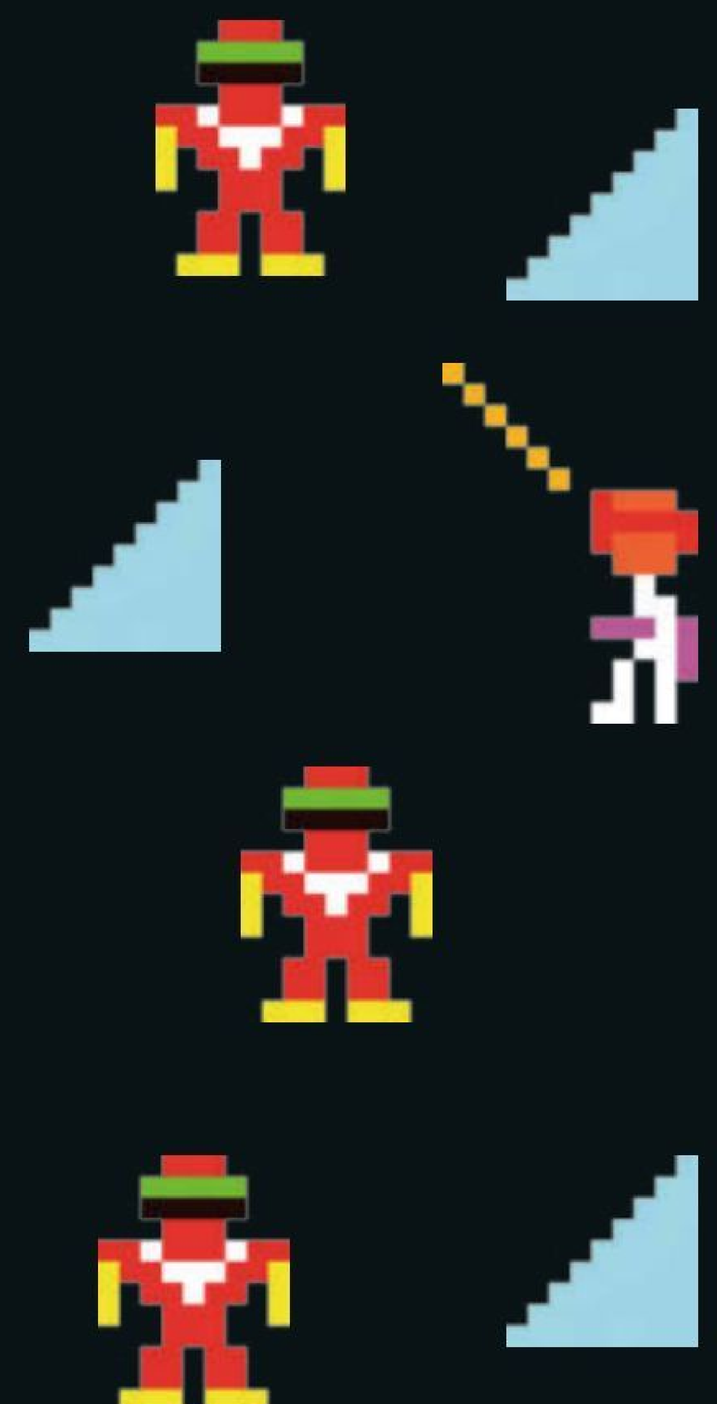
de deutlich zu erkennen waren: „Das Tolle am schwarzen Hintergrund ist doch, dass der Spieler durch nichts abgelenkt wird. Im Fokus des Spiels stehen die Gegner. Die Grafik war daher darauf ausgerichtet, dass man auch bei Dutzenden Figuren noch den Überblick behalten konnte."

Bei den Explosionen ging man ebenfalls einen eigenen Weg: „Anders als die Partikelexplosionen in *Defender* lösten sich die Figuren nun in ihre Scanlines auf. In welche Richtung diese verliefen, hing davon ab, wie und wo ihr sie getroffen habt. Das wiederum hatte dann doch wieder etwas von *Defender*, wo die Explosionen auch immer unterschiedlich aussahen."

Durch das Feintuning und den hohen Detailgrad wirkte *Robotron* sehr durchdacht und vollständig. Trotzdem bedauert Eugene, nicht seine ganze Vision verwirklicht zu haben, und schließt nach wie vor einen Nachfolger nicht aus. Zu den fehlenden Elementen gehört eine große Welt mit Labyrinthen – ein riesiger Untergrundkomplex, in dem ein Computer zerstört werden muss. „Einige meiner Ideen setzte ich in *Smash TV* um", sagt uns der Entwickler. Das Design von *Robotron* hält er trotzdem für einen interessanten Ansatz: „Bring etwas zum Laufen und schau, ob es Spaß macht. Falls ja, bist du fertig. Anstatt alle erdenklichen Ideen umsetzen zu wollen, sollte man sich auf das Wesentliche konzentrieren. Wen kümmert es dann, wenn es nicht der eigentlichen Vision entspricht?"

Die Kombination aus dem einfachen Spielprinzip und der pausenlosen, unbarmherzigen Action begeisterte viele Spieler, und *Robotron 2084* wurde für diverse Plattformen umgesetzt. Auch heute noch findet es großen Anklang und dient als Inspiration für andere Entwickler. „Ich vergleiche *Robotron* gerne mit Schach – es hat einfache Regeln, aber jede Partie spielt sich anders." Dual-Stick-Shooter wie *Geometry Wars* findet er klasse: „Es ist großartig, dass auch heutige Designer das klassische *Robotron*-2D-Konzept aufgreifen und um neue Elemente erweitern." Eugene ist ganz allgemein ein Fan davon, klassische Formate zu bewahren: „Das Besondere an der Retrospiele-Bewegung ist doch die Erkenntnis, dass Spiele eine Kunstform sind und nicht sofort überflüssig werden, nur weil sie auf hypermoderne 3D-Grafik verzichten."

Den Erfolg seines Spiels erklärt er indes folgendermaßen: „Der Reiz von *Robotron 2084* liegt in seinen Limitationen: Du bist auf einen einzelnen Bildschirm beschränkt, das macht das Spiel aus. Wenn du einfach woanders hinlaufen könntest, würde es weniger Spaß machen. Du bist gefangen und musst dich den Gegnern stellen." Davon leitet er ein übergreifendes Prinzip ab: „Ein Spiel ist eine Reduktion des Lebens – es spielt in seiner eigenen kleinen Welt und hat seine eigenen Regeln. Das haben mittlerweile viele Entwickler erkannt: Grafik ist nicht alles, das Wichtigste ist das eigentliche Spiel."



» [GBA] *Llamaboost* ist wie auch *Llamatron* ein *Robotron* mit schießwütigem Lama.



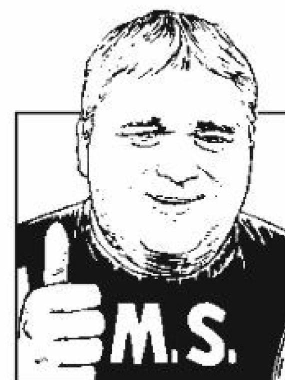
» [Lynx] Die wohl niedlichste Version erschien für Ataris Handheld Lynx.



Seven Cities of Gold

AUF KOLUMBUS' SPUREN IN DIE NEUE WELT

RETRO-REVIVAL »



» PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
» ERSCHIENEN: 1984
» HARDWARE: C-64, ATARI 400/800, APPLE II/E, MACINTOSH, AMIGA, MS-DOS

Von Mick Schnelle

Wer sich noch an Telematch erinnert, die allererste deutsche Spielezeitschrift, weiß sicherlich auch noch, dass damals Tests komplett ohne Screenshot nicht unüblich waren. So eine Review war es, die mich 1984 auf ein Spiel aufmerksam machte, das mich bis heute fesselt: In *Seven Cities of Gold*, das ich damals auf dem C64 spielte, konnte man auf Kolumbus' Spuren die Neue Welt entdecken, Flüsse, Berge und Indianerdörfer erkunden und natürlich die legendären Goldstädte der Inkas aufspüren. Wie das aussehen sollte, erfuhr ich erst nach dem Kauf…!

Unser Screenshot zeigt nicht mal die original Kümmergrafik des C64, sondern die deutlich schönere, später erschienene MS-DOS-Version, die ich für dieses Retro-Revival ausgegraben habe. Keine Frage: Selbst in den frühen 80ern war es nicht die Grafik, mit der dieses Entdeckerspiel der verstorbenen Entwicklerlegende Dan (später Danielle) Bunton begeisterte. Gleiches galt für die spartanischen Menüs. Doch das fiel mir seinerzeit nicht auf, als ich mich von Spanien mit meinem Schiffchen aufmachte… und beim allerersten Mal an Amerika vorbeifuhr! Nach dem Studium des Handbuchs wusste ich, dass der amerikanische Kontinent auf jeden Fall mitgeliefert worden war. Erneut stach ich in See und, oh Wunder, traf tatsächlich, wie weiland Kolumbus, auf die Neue Welt.

Fortan ging's wahlweise auch an Land weiter, das erst nach und nach auf der Karte offenbart wurde. Wer etwas aufpasste, erkannte am Glimmen eines Lagerfeuers neue Indianersiedlungen, in die man einfallen und wo man nach Konquistadoren-Sitte die Einwohner töten konnte, um danach die fünf verschiedenen Güter zu plündern. Auf lange Sicht schlauer war es aber, mit den Indios gute Beziehungen zu pflegen, um später zurückkehren zu können, etwa um die eigenen Vorräte wieder aufzufüllen. Immer wieder ging's zurück nach Spanien, zum Verkauf der Waren. Und wenn man richtig Glück hatte, tauchte plötzlich ein einzelner Felsen im Dschungel auf, wohinter sich meist eine der berühmten namensgebenden sieben Goldstädte verbarg.

Auch wenn die Grafik karg war, steckte doch einige interessante Technik hinter der Darstellung der Neuen Welt. Dan Bunten erfand ein Daten-Streaming-System von Diskette, das es erlaubte, die bei Spielstart zufällig generierte Karte recht groß und detailliert zu halten. Und das bei gerade mal 48 KByte Speicher beim Atari 400, worauf die erste Version lief! Der knappe Speicher ist auch der Grund für die eingeschränkte Zahl von handelbaren Waren. Böse Zungen behaupten, das simple Spielkonzept wäre auch der Hauptgrund für den Erfolg. Immerhin verkaufte sich *Seven Cities of Gold* im ersten Jahr über 100.000 mal, für damalige Zeiten eine sehr große Zahl.

Ich habe auf jeden Fall immer wieder gern einen Nachmittag mit der Erforschung Amerikas verbracht. Fast ebenso gern spielte ich den Nachfolger *Heart of Africa*, der ein deutlich tiefgründigeres Spielkonzept im Afrika-Szenario bot. Auf der Liste der Entwickler, die ich unbedingt mal kennenlernen wollte, stand Danielle Bunten immer ganz weit oben. Leider verstarb sie 1998 an Lungenkrebs. *


Aug 23
1492









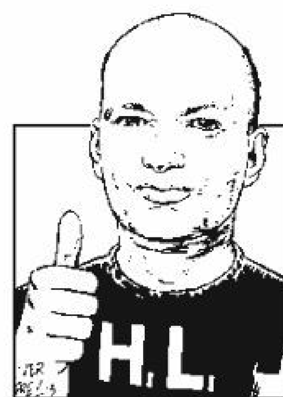



78
1986 ● ARCADE
DIE BESTEN 100 SPIELE

Gauntlet II

FEIERABEND-QUARTETT

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: ATARI GAMES
» ERSCHIENEN: 1986
» HARDWARE: ARCADE (ANDERE VERSIONEN: U.A. AMIGA, ATARI ST, C64, NES, SCHNEIDER CPC, SPEKTRUM)

Von Heinrich Lenhardt

Der Action-RPG-Stammvater *Gauntlet* kommt bald wieder, im September erscheint der nächste Versuch einer modernisierten Fortsetzung. Kenner schwören auf die ersten beiden Spielhallen-Originale, die Mitte der 80er Jahre für Koop-Furore sorgten. Zum *Gauntlet-II*-Automaten habe ich ein ganz besonderes Verhältnis, denn der stand einige Wochen bei uns im Büro – und lockte auch Kollegen an, die man nur selten beim Spielen erwischte.

In den frühen Abendstunden wird es ruhig in den Büroräumen des Markt-und-Technik-Verlags. Die Telefone verstummen, die Schreibtischlampen gehen an, aber das Klappern der PC-Tastaturen reißt selten ab. Irgendwo ist immer ein Redaktionsschluss zu bewältigen oder ein Sonderheft zu füllen. Doch was hatte sich da in den Geräuschteppich des Redaktionsbetriebs gemischt? Aufbrausender Wind, gefolgt von einer kleinen Orgelmelodie. Das war weder der Versuch einer Bachkantate noch ein Gruselfilm-Soundtrack – vielmehr hatte sich der „Attract"-Modus unseres *Gauntlet*-Automaten zu Wort gemeldet.

Die selbstablaufende Demo, welche die Grundzüge des Spielgeschehens erläuterte, war weitgehend stumm. Nur das Orgel-Thema wies immer wieder einmal darauf hin, dass hier eine ausgewachsene Vier-Spieler-Arcade-Maschine im Büro stand. Die kurze Stimmungsmelodie war keine störende Ablenkung, doch die Geräuschpegel der dadurch angelockten Kollegen bedrohten den Zimmerlautstärke-Frieden. Die Orgelmelodie wirkte wie ein Sirenengesang auf Überstunden schiebende Redakteure, auch jene, die an den „ernsthaften" Magazinen des Verlags arbeiteten. Und so wurde unser Büro zur Begegnungsstätte, auf die um Produktivität ringende Spaßverderber (wie ich) mitunter gereizt reagierten: Wie soll man hier denn arbeiten?

U.S. Gold hatte uns diesen Personalmagneten eingebrockt. Die Firma hatte die Lizenz für *Gauntlet*-Heimcomputerversionen und wollte darauf durch die Verlosung eines richtigen Spielautomaten in *Happy Computer* (oder war's schon *Power Play*?) aufmerksam machen. Wir unterschätzten nur die Geschwindigkeit, mit der das Trumm von Birmingham nach Haar bei München befördert wurde. Die Ausgabe mit dem Wettbewerbsausruf war noch nicht am Kiosk, da stand die Spedition schon vor der Tür. Bis zum Einsendeschluss waren noch einige Wochen hin, also gewährten wir dem guten Stück Asyl in unserem Büro. Auf diese Weise erlebten wir hautnah mit, wie wichtig die zwischenmenschliche Komponente für den Spielspaß war. Schulter an Schulter mit Kollegen stehen, sich gegenseitig anfeuern, verfluchen und Nahrung wegballern – das hatte schon seine ganz eigene Dynamik.

Dank einer ROM-Aufrüstung lief auf unserem Automaten *Gauntlet II* ab, die behutsam verbesserte Fortsetzung der Arcade-Sensation von Atari Games. Die Unterschiede waren klein, aber fein. Zum einen gab's jetzt freie Charakterwahl, was das Experimentieren mit verschiedenen Party-Konfigurationen erlaubte: vier Warriors gleichzeitig … warum eigentlich nicht? Oder die Schatzkammern, deren fette Beute nur dann gutgeschrieben wurde, wenn wirklich alle Spieler rechtzeitig deren Ausgang erreichten. Und dann war da natürlich noch „It": Der Fluch, der einen Charakter zum Monstermagneten macht, lässt sich durch Berührung an einen Mitspieler übertragen. Dass Lebenspunkte durch Nachmünzen aufgefüllt wurden (ein echter „Pay to win"-Pionier) belastete uns im Freispiel-Modus nicht.

Eines Tages stand der Speditionsfahrer wieder vor der Tür, um den Gauntlet-Automaten abzuholen. Ein Gewinner war gefunden, der ihm ein gutes Zuhause geben würde. Man war ein wenig traurig, atmete aber auch tief durch, weil damit die Funktion unseres Büros als turbulente Firmenspielhalle endete. Die Barock-Orgel und Sprachfetzen wie „Red Elf is about to die" verschwanden aus der Geräuschkulisse, der Alltag hatte uns wieder. Doch höre ich heute wieder eines der Sound-Samples von *Gauntlet II*, sind die Erinnerungen sofort wieder da. Und nicht vergessen: „Don't shoot food!"



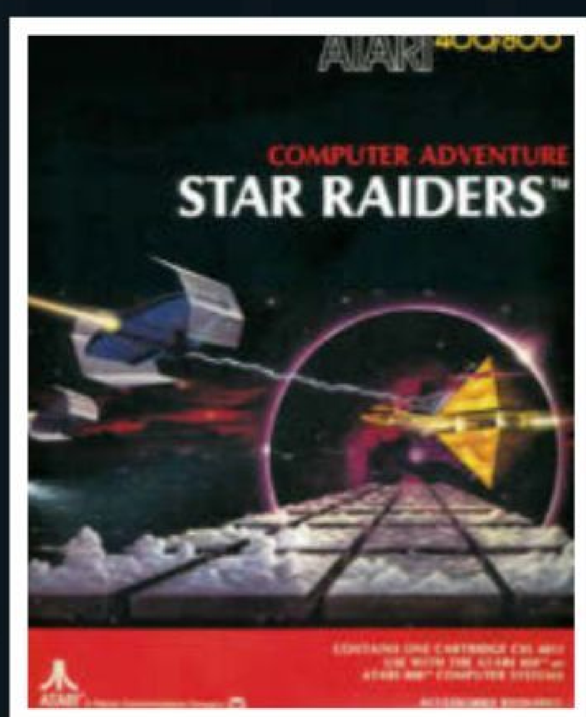






STAR RAIDERS

Als weltweit erster Raumschiff-Simulator mit Bewegungsfreiheit kurbelte *Star Raiders* die Verkäufe früher Heimcomputer von Atari an wie wohl kein zweites Spiel. **Retro Gamer** spricht mit Programmierer Doug Neubauer über die Entwicklung dieses bahnbrechenden Weltraumspiels.



FAKTEN

» **PUBLISHER:** ATARI
» **ENTWICKLER:** ATARI
» **PLATTFORMEN:** ATARI 8-BIT, 2600, 5200, ST
» **ERSCHIENEN:** 1979
» **GENRE:** 3D-WELTRAUMSHOOTER
» **PREISPROGNOSE:** ÜBER 7 EURO



Die Sternenzeit ist 1979. *Space Invaders* ist gerade ein Jahr alt, *Pong* ist kaum aus seinen Windeln gewachsen und *Pac-Man* steht kurz davor, die Welt mit seinem gelben Pizzagesicht zu überrollen. Atari schwimmt auf der Erfolgswelle der 2600-Konsole und bereitet sich auf die Veröffentlichung der ersten Generation seiner Heimcomputer vor. Gamer beklagen den vergleichsweise hohen Preis der neuen Plattformen und kehren zurück zum überschaubaren, aber reizvollen Spielekatalog des VCS. Doch dann taucht wie aus dem Nichts *Star Raiders* auf.

Die „Spaceshooter" dieser Ära wie *Galaxian* und *Space Invaders* präsentierten ihre Action allesamt auf einem einzelnen Bildschirm und mit zweidimensionalen Sprites. *Star Raiders* versetzte euch stattdessen mitten ins Cockpit und in filmreife Missionen, in denen ihr alliierte Basen vor den Invasoren des Königreichs der Zylonen verteidigt. Im Vergleich mit dem Schießbuden-Prinzip anderer beliebter Videospiele war *Star Raiders* eine Offenbarung. Es stellte ein 3D-Sternenfeld dar, in dem die Spieler mit Hilfe einer simplen aber vielseitigen ‚Galaxienkarte' ihren Kurs und damit ihre Strategie planen, wann und wo sie die gegnerische Flotte angreifen.

Es war nicht schwer zu erkennen, weshalb sich *Star Raiders* zusammen mit Ataris ersten beiden Heimcomputern 400 und 800 wie geschnitten Brot verkaufte. Der Beginn der *Star-Wars*-Saga hatte kurz zuvor für ein öffentliches Interesse an Schlachten im Weltraum erzeugt. Entsprechend interessiert waren die frühen Homecomputer-Besitzer an der intergalaktischen Action, die das Spiel auffuhr. Viele Leute kauften sich einen Atari-Computer nur aus dem Grund, *Star Raiders* spielen zu können!

Überraschend für einen so innovativen und fesselnden Titel: Schöpfer Doug Neubauer hatte niemals zuvor ein Spiel geschrieben, das auch veröffentlicht wurde. Als Ingenieur der Elektrotechnik war Neubauer einer der vielen Spieleprogrammierer dieser Zeit, die durch eine Laune heraus in die Branche kamen. „Ich hatte damals die Wahl, entweder für National Semiconductor in ihrer Rechner- und Heimcomputer-Abteilung, für IBM in der Abteilung für elektrische Schreibmaschinen oder in San Diego für die Raumfahrtindustrie zu arbeiten", schwelgt Neubauer in Erinnerungen. „Bei den Heimcomputern war auch der Bereich Videospiele dabei, und das sah nach Spaß aus. Im Nachhinein gesehen habe ich jedenfalls die richtige Entscheidung getroffen."

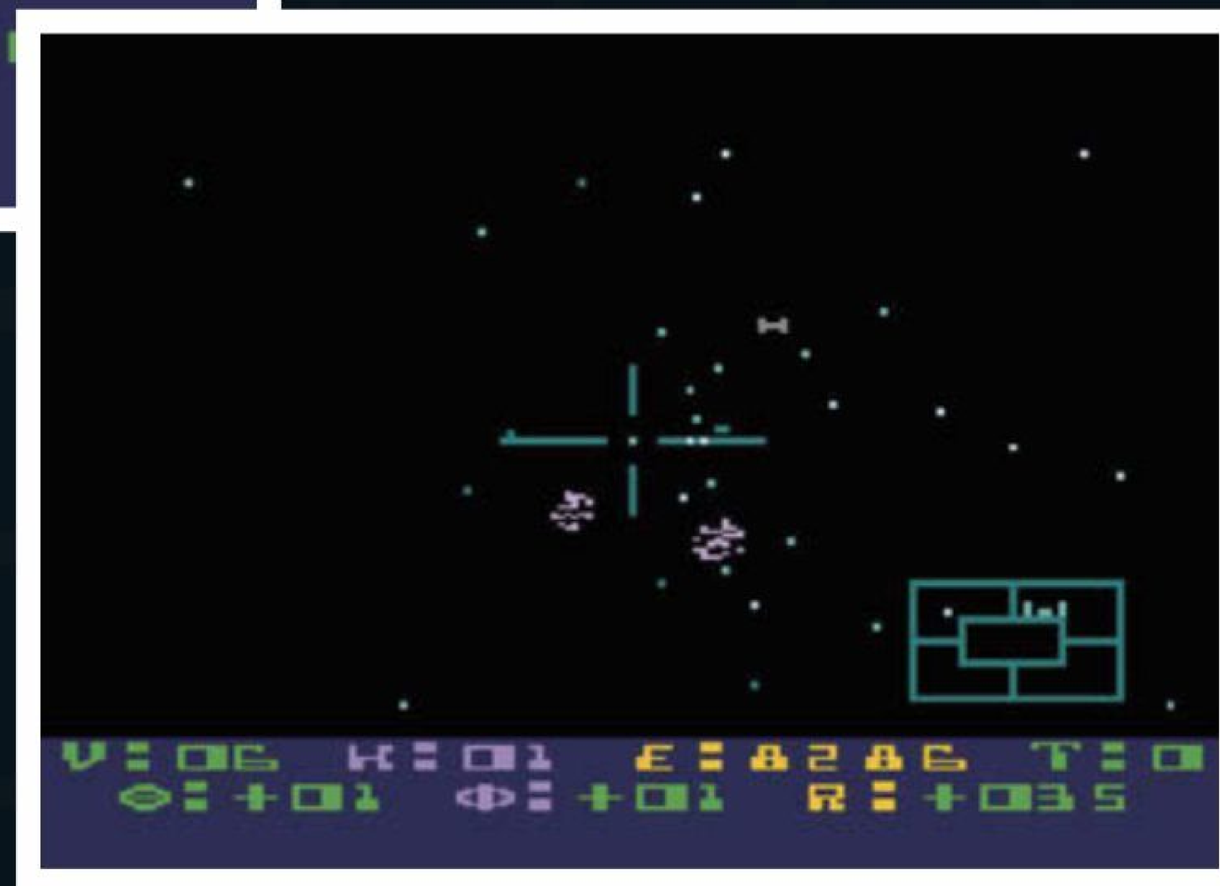
Bei National Semiconductor wurde Neubauer von Richard Simone eingestellt, der wenig später zu Atari wechselte und dort die Abteilung für „dedizierte Spielekonsolen" leitete. Parallel dazu führte Jay Miner die Abteilung für „Cartridge-basierte Spielekonsolen". Neubauer folgte Simone zu Atari und war dort einer der Hauptverantwortlichen bei der Entwicklung des POKEY-Soundchips für die 400- und 800-Computer. „Die Abteilung für Chip-Design bei Atari glich ungefähr dem, was ich von National Semiconductor kannte. Die



» [Atari 8-bit] Die Galaxienkarte markiert eure Position, befreundete Stützpunkte und die Zylonen. Mittels Warp könnt ihr schnell in die Action einsteigen.







» [Atari 8-bit] Die Hyperwarp-Sequenz: Auf höheren Stufen müssen Spieler das Fadenkreuz in der Mitte halten, um ihr Ziel nicht um Lichtjahre zu verpassen.

SOLARIS

OBWOHL *STAR RAIDERS II* die offizielle Fortsetzung ist (ohne Beteiligung Neubauers), gilt *Solaris* vielen Fans als der wahre Nachfolger. In *Solaris* änderte Neubauer die Perspektive von der Ego- zur Außen-Perspektive, ähnlich wie in Konamis *Gyruss*. Trotzden behielt er die rasanten, spritebasierten 3D-Dogfights bei. Für den schwachbrüstigen 2600 ist der Titel eine technische Meisterleistung. Das 1986 und somit erst spät in der Lebensspanne der Atari-Konsole veröffentlichte Spiel ist für viele Fans das grafische Glanzstück der Plattform.

„Ich betrachtete *Solaris* nicht als Sequel zu *Star Raiders*, obwohl es das vermutlich in gewisser Art ist", erläutert Neubauer. Beide spielen im Weltall, beide haben Galaxiekarten, doch in *Solaris* kann der Spieler sogar über Planetenoberflächen und durch Erdspalten fliegen.

„Eine Zeitlang sollte *Solaris* das Spiel zum Film The *Last Starfighter* werden. Dieser Plan wurde jedoch verworfen, als Jack Tamriel das Unternehmen aufkaufte. Meiner Meinung nach hatte *Star Raiders* jedoch das bessere Gameplay als *Solaris*, auch die Explosionen gefielen mir dort besser. Darüber hinaus bevorzuge ich die Cockpitperspektive von *Star Raiders*."

Senior Design Architects kamen mit den Spezifikationen zu uns, und Leute wie ich, also die Schaltkreis-Experten, setzten sie dann in der Praxis um", erinnert sich Neubauer.

» Neubauer machte etwas, das er selber spielen wollte: eine Weltraumsimulation mit 3D-Gefechten. «

Sein Wechsel von den Schaltkreisen zur Software und damit zur Entwicklung von *Star Raiders* war die Folge einer Auszeit im Hardware-Bereich. „POKEY war fertig und wir warteten darauf, dass die zwei anderen Chips fertig wurden", erzählt er. „Ich sollte den Testern nur noch beim Einbau und der Inbetriebnahme des POKEY helfen." Sein Vorgesetzter, der legendäre Jay Miner, ließ ihm freie Hand, sein Spiel zu programmieren. Neubauer erinnert sich: „Ganz nebenbei fanden wir dank *Star Raiders* und anderen frühen Spielen einige Bugs in den Chips des Atari 400 und 800."

Inspiriert durch das textbasierte *Star-Trek*-Spiel, das zu jener Zeit auf Großrechnern umherging, entschloss sich Neubauer, ein Spiel zu entwickeln, das er wirklich selber spielen wollte: Eine anspruchsvolle Simulation von Weltraumschlachten in 3D.

„Kampfstern Galactica war damals die SF-Serie überhaupt", sagt er und bestätigt damit auch ihren Einfluss auf die Zylonen in *Star Raiders*. „Weitere Inspiration holte ich mir durch *Star Trek*, *Star Wars*, *THX 1138*, *Krieg der Welten*, *2001*. Aber auch durch die Science-Fiction-Stories von Isaac Asimov und *Der Wüstenplanet* von Frank Herbert."

Trekkies müssen nun tapfer sein, denn Neubauer gibt zu: „Die alten *Star-Trek*-Titel habe ich nie selber gespielt, sondern ich hörte nur meine Kollegen über das Spiel reden und schaute ihnen manchmal über die Schulter. Es sah nicht wirklich interessant aus, aber es brachte mich auf die Idee mit der Galaxiekarte." Diese Galaxienkarte ist in *Star Raiders* die Grundlage für das strategische Element des Spiels. In Verbindung mit den amüsanten und flotten 3D-Gefechten zeigten sich die Spieler dieser Zeit beeindruckt: Während wir uns wie Kirk durch die gitterartigen Bereiche warpen, umstellen gegnerische Schiffe unsere Stützpunkte – als würden wir eine Runde interstellares Schach spielen.

„Ich hatte zunächst nur eine ungefähre Idee, wie die Galaxienkarte funktionieren sollte", sagt Neubauer. „In Sternenbasen sollte man nachtanken und Reparaturen machen können. Zudem würden man die Basen vor gegnerischen Flotten schützt müssen. Ich klaute mir zudem einige Ideen bei *Star Trek* und *Star Wars*, wie zum Beispiel die 3D-Cockpitansicht, den Angriffscomputer und die Hyperwarp-Grafik."



UMSETZUNGEN & NACHAHMER

STAR RAIDERS (ATARI VCS) 1982
■ Diese Version wird grundsätzlich als schwacher Port des Atari-400/800-Originals betrachtet. Die Galaxiekarte schrumpfte von einem 36x16-Raster auf 4x4 und schränkt damit das Spielvergnügen extrem ein. Für VCS-Verhältnisse war es zudem sehr teuer, da es nur zusammen mit einem exklusiven Touchscreen-Controller verkauft wurde.

STARMASTER (ATARI VCS) 1982
■ Ataris größter Konkurrent Activison versuchte sich mit diesem umfangreichen und besseren VCS-Port selbst am Genre. *Starmaster* wurde von dem Ex-Atari-Spieledesigner Alan Miller programmiert und lieferte detaillierte Grafiken, eine größere Galaxiekarte und packende Weltraum-Action.

PHASER PATROL (ATARI VCS) 1982
■ Dennis Caswell, besser bekannt als der Schöpfer von *Impossible Mission*, entwarf diesen vermutlich besten *Star-Raiders*-Klon auf dem VCS. Das Spiel hatte allerdings einen Nachteil: Es lief nur mit dem Starpath Supercharger, ein Zubehör, das den Speicher des Geräts aufstockte und stolze 45 Dollar kostete.

SENTINEL (COMMODORE 64) 1984
■ Besitzer des Brotkastens von Commodore, die wegen Star Raiders ausnahmsweise mal auf ihre Kumpels mit Atari-Computer neidisch waren, konnten diese Kopie von Synapse Software spielen (nicht zu verwechseln mit dem 3D-Denkspiel The Sentinel). Sie war schick anzusehen und machte Spaß.

CODENAME MAT (ZX SPECTRUM) 1984
■ Micromegas ambitionierter *Star-Raiders*-Klon ist auf dem Spectrum eines der besten Spiele seiner Art. Die bekannte Karte in Gitterform wird hier durch einen raffinierten 3D-Langstrecken-Scanner ergänzt, der die Position der Gegner in eurer Umgebung anzeigt. Ach ja: MAT steht für „Mission: Alien Termination".

STAR RAIDERS II (VERSCHIEDENE) 1986
■ Dieses Spiel entstand ohne Doug Neubauer. Mit dem Original hat es nur noch den Namen gemein, startete der Titel als Heimcomputer-Version des Films The *Last Starfighter* (die Lizenz wurde dann aber wieder abgegeben). Die Kämpfe über vorgetäuschten 3D-Planeten sehen hübsch aus, aber die Tiefe und der Reiz des Originals fehlen.

STAR RAIDERS (ATARI ST) 1988
■ Die einzige 16-Bit-Version von *Star Raiders* ist leider auch die schwächste. Die „verbesserte" Grafik ist nicht wirklich gut, die Steuerung fühlt sich schwammig an und die Rückansicht und die Trackingcomputer sind so gut wie nutzlos. Und das schlimmste: Es läuft langsamer als das Original. Im Abspann „vergaß" man zudem Doug Neubauer.

BATTLESPHERE (ATARI JAGUAR) 2000
■ *Battlesphere* wurde ganz klar von *Star-Raiders*-Fans entwickelt und ist eines der letzten ausgewachsenen Jaguar-Spiele. Im Solomodus, der sich wie ein Next-Gen-*Raiders* anfühlt, kämpft ihr gegen wunderschön texturierte Gegner und dirigiert eure Flotte in Echtzeit gegen gegnerische Basen und verschiedene Fraktionen.



» Niemand kannte sich mit 3D-Algorithmen aus. Also setzte ich mich hin und machte mich an die Arbeit. «

Die Hyperwarp-Sequenz mit ihren vorbeirauschenden Sternen wurde zu einem der Merkmale des Spiels. Auf niedrigeren Schwierigkeitsgeraden könnt ihr euch entspannt zurücklegen und die Aussicht genießen, doch auf höheren Stufen müsst ihr die Route manuell programmieren. „Ursprünglich wollte ich den Hyperwarp komplizierter machen", kichert Neubauer. „Der Spieler sollte den Sprung wie in Isaac Asimovs *Sterne wie Staub* selber berechnen. Es dauerte nicht lange bis ich merkte, dass das für das Gameplay eines Actionspiels eine dumme Idee war."

Aufgrund der Grafiklimitierung in den ersten Atari-Computern kämpfte Neubauer mit der Programmierung der durch einen Warp ins Feindesgebiet eingeleiteten 3D-Gefechte. „So weit ich weiß, war es das erste Weltraumspiel in 3D", erzählt er. „Ich fragte überall bei Atari, ob sich jemand mit 3D-Algorithmen auskenne, doch leider erfolglos. Also verschwendete ich einige Wochen mit der Erstellung von Gleichungen, bis ich endlich die Geometrie ausgearbeitet hatte. Das Schwere daran war, den Algorithmus für die Achsendrehung ohne Sinus und Cosinus hinzubekommen."

Auch wenn er mit der Fähigkeit der Hardware nicht sehr vertraut war, zahlten sich Neubauers Mühen aus. In überraschend intensiven Schlachten schleuderten Spieler Photon-Torpedos quer durch de Weltraum und erwehrten sich gleichzeitig dem Feindbeschuss durch den gekonnten Einsatz ihrer Düsen und Schilde. Neubauer gibt allerdings zu, dass er noch etwas Besseres hätte schaffen können, wenn er mehr Erfahrung mit dem Grafikchip des Ataris gehabt hätte: „Der Atari 800 hatte ungefähr vier Sprites, die ich damals nicht richtig einzusetzen wusste. Auf dem Bildschirm sind immer nur bis zu zwei Gegner, deine zwei Torpedos und ein Torpedo vom Gegner zu sehen. Hätte ich die Sprites mehrfach benutzt, wie ich es dann bei *Solaris* auf dem 2600 gemacht habe, wären mehr Gegner möglich gewesen."

Die spektakulären Partikel-Explosionen, die denen in *Defender* glichen, waren neben dem realistischen Sternenfeld ein weiteres Highlight des Spiels. „Als ich den 3D-Algorithmus einmal verstanden hatte, war das Sternenfeld ein Klacks", so Neubauer. „Auch die Explosionen waren nicht schwierig. Die Positionen der Partikel mit meinem lausigen 16-Bit-Multiplizierer-Code zu berechnen, bremste das Spiel allerdings aus. Interessanterweise war es auch komplizierter, das Sternenfeld in der Rückansicht als aus dem Cockpit heraus zu berechnen."

Erwähnung finden sollte Neubauers innovativer Zielcomputer, der die Gegner rundherum automatisch erfasst und mit Sicherheit einer der ersten Autotracking-Mechanismen in



» [Atari 8-bit] Der Langstrecken-Scanner erkennt die Position feindlicher Schiffe in der Umgebung, sodass ihr euren Kurs anpassen könnt.



PUBLISHER HIGHLIGHTS

PONG (IM BILD)
SYSTEM: ARCADE, ATARI 2600, ATARI 5200
JAHR: 1972

MISSILE COMMAND
SYSTEM: ARCADE, ATARI 2600, ATARI 5200, LYNX, GAME BOY, XBOX LIVE ARCADE
JAHR: 1980

BREAKOUT
SYSTEM: ARCADE, ATARI 2600, ATARI 5200
JAHR: 1976



» [Atari 8-bit] *Star Raiders* war seiner Zeit mit seiner Schadenssimulation voraus. Hier haben wir unseren Zielcomputer durch einen Asteroiden verloren. Bis zu seiner Reparatur müssen wir Feinde manuell aufspüren.





» [Atari 8-bit] Die Partikel-Explosionen in *Star Raiders* waren damals beeindruckend, auch wenn sie das Spiel verlangsamten. Achtet auf den Angriffscomputer unten rechts – einer der ersten Radar-Scanner in einem 3D-Spiel!



» [Atari 8-bit] Das Aktivieren von Schilden schützt euch vor tödlichen Torpedos. Trotzdem kann euer Schiff Schaden nehmen und in der Folge kostbare Energie verlieren. Steuert eine nahgelegene Basis zur Reparatur an!

Videospielen ist. Auch die KI des Spiels war beeindruckend, obwohl Neubauer gesteht, dass er die Zylonen abschwächte, um die Spieler nicht zu überfordern. „Das Angriffsziel der Gegner wurde zufällig ausgewählt und alle gegnerischen Flotten wählten die kürzeste Route zu der Basis", erklärt er. „Diese Routine funktionierte nicht perfekt, denn manchmal blieben die Gegner irgendwo hängen. Ich fügte ihrer Wegfindung etwas Zufall hinzu, sodass sie sich wieder befreien konnten. Auf höheren Stufen bewegen sie sich zudem schneller und agieren cleverer, weil dort weniger ‚Zufall' in ihren Angriffen steckt."

Besondere Hervorhebung verdient die Tatsache, dass Neubauer *Star Raiders* sogar auf dem Einstiegscomputer Atari 400, der nur 8 KB Speicher hatte, lauffähig machte. „Damit alles auf das Modul passte, mussten wir sehr viel tricksen", verrät er. „Als Beispiel: Wenn die Grafik eines Gegnerschiffs in einem 0-Byte endete und das Startbyte der nächsten Grafik ebenfalls ein 0-Byte war, konnten wir die zwei Bytes der beiden Grafiken zusammenlegen, um so ein Byte zu sparen. In der heutigen Zeit, in der sogar kleine JPEGs schon größer als 8 KB sind, klingt das irgendwie rührend."

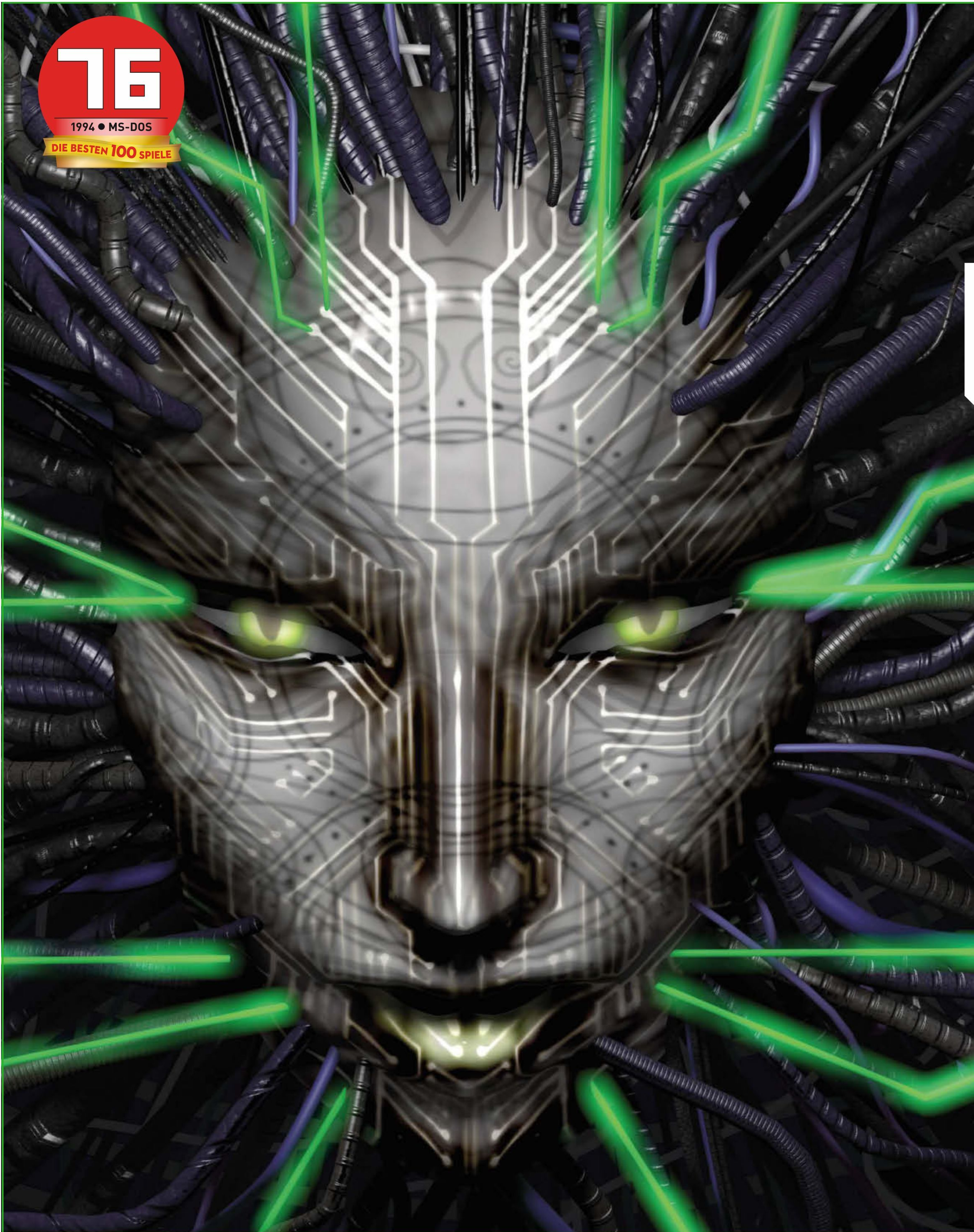
Ein weiteres Feature, das Neubauer wegen der Speicherbegrenzung streichen musste, wurde fünf Jahre später auf dem BBC Micro in *Elite* zu einem der Hauptfeatures. „Ich wollte, dass man in die Sternenbasis fliegen und dort andocken kann", sagt er. „Aber mir fehlten die Bytes im ROM. Obgleich ich bei *Star Raiders* nie darüber nachdachte, durch Erdspalten zu fliegen oder auf Planeten zu landen."

Obwohl David Braben bis heute sagt, beim Start der Arbeiten zu *Elite* nichts von *Star Raiders* gewusst zu haben, teilen sich beide Spiele ein eigenartiges, lustiges Rangsystem. Während *Elite*-Spieler von „Harmlos" bis „Elite" aufsteigen, beginnt ihr in *Star Raiders* als „Galaktischer Koch" und „Schrottschiff-Kapitän" und bringt es bis zum „Star Commander (Class 1)". Neubauer erläutert seine Designentscheidung: „Ich wollte die Punkte nicht einfach als Zahl darstellen, daher erschien mir ein Rangsystem wie beim Militär natürlicher. Natürlich sind da auch einige nicht ganz ernst zu nehmende Ränge dabei."

Die Veröffentlichung von *Star Raiders* als Modul war für Atari ein großer Erfolg. Die Käufer liebten es, dass sie es in ihren Computer einstecken und schon wenige Sekunden später losdüsen konnten. Auch die Spielejournalisten, insbesondere in den USA, waren entzückt. Es folgten Umsetzungen für den Atari VCS und später auch für den ST mit 16 Bit. In den Nachfolger *Star Raiders II* war Neubauer allerdings nicht involviert. Und wie viele andere frühe Designer in der Spielebranche wurde Neubauer für seine Pionierarbeit nur minimal honoriert. „Zu dieser Zeit zahlte Atari noch keine Umsatzbeteiligungen. Erst später, im Jahr 1983 oder so, fingen sie damit an. Der Grund dafür war, dass sie die Programmierer davon abhalten wollten, das Unternehmen zu verlassen und ihre eigenen Studios zu gründen."

Eine kurzsichtige Strategie, die immer wieder fehlschlug. Auch Neubauer kündigte Atari und fing stattdessen bei Hewlett-Packard an. Dadurch stand er kaum im Fokus der Presseberichte zu *Star Raiders*. „1981 kam ich zurück und erlebte einigen Trubel um meine Person, aber falls mir das zu Kopf gestiegen sein sollte, hat es spätestens der Branchen-Crash 1983 geheilt."

Der wahrscheinlich größte Tribut wurde *Star Raiders* 2007 gezollt: Eine von der Stanford University einberufene Jury wählte es neben Titeln wie *Zork*, *Tetris*, *Civilization* und *Doom* zu einem der zehn wichtigsten Videospiele „aller Zeiten". Auf die Bitte, diese hohe Auszeichnung zu kommentieren, antwortet Neubauer gewohnt bescheiden: „Das ist in der Tat sehr erstaunlich."


76
1994 ● MS-DOS
DIE BESTEN 100 SPIELE

SYSTEM SHOCK

MEHR ALS 20 JAHRE SIND SEIT *SYSTEM SHOCK* VERGANGEN. NOCH HEUTE LASSEN SPIELE WIE *DISHONORED 2* ODER *PREY* DEUTLICH ERKENNEN, WIE SIE DAVON INSPIRIERT WURDEN.



» *System Shock* war eine geniale Mischung aus Shooter und RPG.

Das erste *System Shock* kam 1994 in den Handel. Entwickelt wurde es von Looking Glass in Zusammenarbeit mit Origin. Dasselbe Team hatte, beim Erstling noch unter dem Namen Blu Sky Productions, die genialen, wegweisenden 3D-Rollenspiele *Ultima Underworld 1* und *2* gezimmert. Demzufolge dürften die Erwartungen bei Origin riesig gewesen sein, mit *System Shock* einen erneuten Hit zu landen. Doch tatsächlich verkaufte es sich nicht gut und schien etwas im Schatten der Origin-Spiele *Wings of Glory* sowie insbesondere *Ultima 8: Pagan* zu stehen. Erst mit der Zeit entwickelte es sich zu dem Kultspiel, als das es heute gilt.

System Shock spielt auf einer Raumstation im Jahr 2072. Als ihr nach einem mehrmonatigen künstlichen Schlaf erwacht, stellt ihr fest, dass die künstliche Intelligenz SHODAN, die eigentlich für Ordnung auf der Station sorgen soll, durchgedreht ist. Alle Menschen wurden getötet und treiben nun als Cyborgs ihr Unwesen. Schlimmer aber noch: SHODAN hat die Menschheit zum Feind erklärt und will sie mit den Mitteln der Raumstation auslöschen. Es liegt an euch, diesen Plan zu vereiteln und der irren KI Einhalt zu gebieten.

Looking Glass gab sich aber nicht nur bei der Geschichte, sondern auch in technischer Hinsicht Mühe. Während sich andere Studios auf ihren Lorbeeren ausruhten, führte das Team um Warren Spector neue Technologien ein und entwickelte bestehende weiter. Eine verbesserte Version der *Underworld*-Engine ermöglichte Spielern, sich frei in einer echten 3D-Umgebung zu bewegen, die mit (für damalige Verhältnisse) hoch aufgelösten Texturen versehen war. Geradezu revolutionär war der heute übliche freie Mouselook: Die meisten 3D-Spiele dieser Zeit ermöglichten über die Maus lediglich einen Schwenk nach links und rechts, in *System Shock* konntet ihr nun zusätzlich in einer flüssigen Bewegung euren Blick nach oben und unten schweifen lassen.

Die Physikeffekte der Engine stammen von Programmierer Seamus Blackley, der viele Objekte mit Attributen wie Masse und Geschwindigkeit ausstattete. Kisten konnte man etwa auch hochheben und sie in der Umgebung zum Klettern einsetzen. Auch das Lehnen um die Ecke sowie liegen, hocken und aufrechter Gang waren im Bewegungsrepertoire enthalten – später baute Blackley das gleiche System auch in *Jurassic Park: Trespasser* ein.

Darüber hinaus verpasste er *System Shock* auch einen frei beweglichen Cursor, über den man mit dem HUD interagieren und wie in einem Point-and-Click-Adventure das Inventar organisieren konnte. Microsoft zeigte sich später von Seamus' Visionen derart beeindruckt, dass sie ihn für die Entwicklung von DirectX anheuerten. Zudem war er auch an der Entstehung der Xbox beteiligt.

Bei der Presse kam der Hybrid aus Egoshooter und Rollenspiel sehr gut an: Die *Power Play* vergab 87 Prozent, PC Games 90 Prozent. Die *PC Player* würdigte System Shock mit 89 Prozent (91 Prozent für die Enhanced Edition, die bessere Grafik sowie Sprachausgabe bot). Im Verkauf konnte die neue Marke allerdings weniger überzeugen – die 170.000 verkauften Einheiten spiegelten seine Qualität jedenfalls nicht wider. Jedoch konkurrierte *System Shock* auch mit dem Systemseller für den PC schlechthin – *Doom 2*. Für viele gilt das Looking-Glass-Spiel im Nachhinein dennoch als das beste Spiel des Jahres 1994.

Die vergleichsweise geringen Verkaufszahlen sind aber auch auf das unglückliche Marketing zurückzuführen: Die Standard-Version auf 3,5-Zoll-Disketten sollte unbedingt noch vor Ende des Fiskaljahres erscheinen. Die Enhanced Edition auf CD-ROM kam dann aber erst wenige Monate später auf den Markt. Die zusätzliche Zeit nutzte Looking Glass gekonnt, um die Vorteile des Speichermediums zu nutzen. *System Shock* ließ sich nun etwa in einem tollen SVGA-Modus in einer Auflösung von 640 x 480 spielen. Zudem verfügte jetzt das komplette Spiel über eine Sprachausgabe, die den vorher fast schon zahmen Boss SHODAN im letzten Level in einen stets präsenten und gestörten Riesencomputer verwandelte – seine elektronische Stimme ließ die Haare aller Spieler zu Berge stehen.

Dass die zwar dennoch sehr gute, aber eben audiovisuell unterlegene Diskettenversion bereits einige Monate vorher verfügbar gewesen war, hatte einen entscheidenden Nachteil: Sie war es nämlich, die den meisten Spielern im Gedächtnis blieb. Auch Produzent Warren Spector hält die Entscheidung im Nachhinein für eine schlechte Idee. Gegenüber Gamespy äußerte er sich wie folgt: „Die zusätzlichen Audioeffekte veränderten die Spielerfahrung so stark, dass es sich wie ein anderes Spiel anfühlte. Die CD-Version war so viel mehr… sie war modern. In der Presse und in den Köpfen hängen blieb aber die Disketten-Version."

Das Ende für *System Shock* als Marke bedeutete die Fehlentscheidung aber nicht. 1997 gründeten die Looking-Glass-Designer Ken Levine, Jonathan Chey und Robert Fermier ein eigenes Studio namens Irrational Games. Mit dem eigentlichen Spielkonzept inklusive seines Inventarsystems, der spannenden Geschichte sowie diversen anderen Elementen des ersten Teils war die Grundlage bereits vorhanden – also entschied sich Electronic Arts, nach Aufkauf Origins der neue Rechteinhaber von *System Shock*, Irrational Games mit einem Nachfolger zu beauftragen. *System Shock 2* übertraf den wegweisenden Vorgänger dann nochmals deutlich.



STREETS OF RAGE

Auf *Final Fight* gab Sega diese schlagkräftige Antwort– wir sprachen mit Atsushi Seimiya über seine Arbeit am Kult-Prügelspiel.



FAKTEN

- » **PUBLISHER:** SEGA
- » **ENTWICKLER:** SEGA AM7
- » **JAHR:** 1991
- » **PLATTFORM:** VERSCHIEDENE
- » **GENRE:** BEAT-EM-UP

Heute ist es schwer vorstellbar, aber in den 80ern und 90ern waren scrollende Prügelspiele schwer in Mode – besonders in den Spielhallen. Seitdem Yoshihisa Kishimoto die Formel mit *Renegade* und dem herausragenden *Double Dragon* perfektioniert hatte, eiferten viele Entwickler seinem Erfolg nach. Und einigen gelang es, neue, beständige Marken zu etablieren.

Obwohl Sega zu dieser Zeit mehrere Spiele dieser Art veröffentlichte – *Altered Beast*, *Golden Axe* und *Alien Storm* –, beherrschte Capcom dank Hits wie *Dynasty Wars*, *Captain Commando* und *Final Fight* das Genre. Die Heldentaten von Haggar, Cody und Guy, die die Straßen von Metro City säuberten, entwickelten sich zu einer Gelddruckmaschine. *Final Fight* wurde schon bald für zahlreiche Heimcomputer umgesetzt, vom ZX Spectrum bis hin zu Commodores Amiga. Nintendo erkannte die Popularität des Spiels früh und sicherte es sich für den Super Nintendo. Obwohl es auf den Koop-Modus des Automatenspiels verzichtete und mit dem Industriegebiet ein ganzes Level fehlte war es ein großer Erfolg, weshalb zwei exklusive Sequels für SNES folgten. Sega musste hilflos mit ansehen, wie eines der beliebtesten Automatenspiele erfolgreich den Weg auf die Plattform der Konkurrenz fand.

Jahre später würde zwar ein besserer Port des Prügelspiels auf Mega-CD erscheinen, aber davon wusste Sega damals noch nichts. Sega brauchte also ein Spiel, dass den SNES-Titel schlagen konnte. Es musste ein Prügler sein, der alles aus *Final Fight* bietet und noch darüber hinausgeht. Das Resultat von Segas Bemühungen war *Streets Of Rage*, das im August 1991 für das Mega Drive erschien, neun Monate nach dem Release von *Final Fight* auf SNES.

Retro Gamer hatte das Vergnügen, mit Atsushi Seimiya über seine Arbeit am berühmten Sidescroller-Prügelspiel zu sprechen. Seimiya, der heute Manager bei AM R&D1 ist, war damals als Grafiker an der Entwicklung von *Streets Of Rage* (oder *Bare Knuckle*, wie das Spiel in Japan heißt) beteiligt. Unsere erste Frage an ihn ist, ob *Streets Of Rage* von Anfang an als Antwort auf *Final Fight* auf SNES gedacht war. „Ich kann nicht bestreiten, dass es das war", lautet seine Antwort. „Tatsächlich kauften wir einen *Final Fight*-Automaten und untersuchten ihn mit dem Team genau."

Die intensive Prüfung des Capcom-Spiels durch die Entwickler zahlte sich aus. *Streets Of Rage* war zwar nicht ganz so gekonnt umgesetzt wie die Automatenversion von *Final Fight*, aber im Vergleich zum SNES-Port zeigte es einige Vorzüge. Nicht zuletzt profitierte es davon, dass man es gemeinsam mit einem Freund spielen konnte, was viel mehr Spaß machte. ▶



» [Mega Drive] Das sind die drei Hauptheldn.



» [Mega Drive] Im Koop-Spiel taucht in jedem Level ein zweiter Boss auf.



» Die Covermotive im Westen und Japan. Der Name Bare Knuckle gefällt uns besser.

MEHR POWER

Verprügelt die Gangs mit diesen Items.



FLASCHE
■ Damit sind nur wenige Schläge möglich, seid also sparsam.



APFEL
■ Ein Biss in den Apfel bringt ein Viertel Lebensenergie wieder.



PFEFFERSTREUER
■ Schmeißt ihn auf einen Gegner, um den Niesenden leichter zu verprügeln.



EXTRALEBEN
■ Die Straße ist hart. Mit diesem Item gibt es ein hilfreiches Bonusleben.



BLEIROHR
■ Diese Waffe ist langsam und klobig, erhöht eure Reichweite allerdings enorm.



GELDSACK
■ Die Schläger lassen ihr Geld rumliegen. Sammelt es für 1.000 Punkte pro Stück.



MESSER
■ Eine schnelle Waffe, die viel Schaden macht und geworfen werden kann.



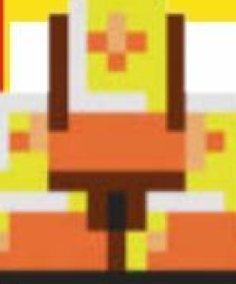
FLEISCH
■ Diese Mahlzeit füllt eure Lebensenergie vollständig auf.



BASEBALL-SCHLÄGER
■ Es hat nicht die Reichweite des Rohrs, ist dafür aber viel schneller.



SPECIAL
■ Mehr Angriffskraft gefällig? Dann lasst diesen Polizeiwagen erscheinen.



GOLDBARREN
■ Goldbarren gibt es nur sehr selten. Kein Wunder: Jeder bringt fette 5.000 Punkte.



» [Mega Drive] Jeder Spieler hat einen Spezialangriff. Das ist der coolste.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

PHANTASY STAR
PLATTFORM: MASTER SYSTEM
JAHR: 1987

SAKURA TAISEN
PLATTFORM: SATURN
JAHR: 1996

NIGHTSHADE (IM BILD)
PLATTFORM: PLAYSTATION 2
JAHR: 2003



» [Mega Drive] Anders als *Final Fight* auf SNES hat *Streets Of Rage* einen Industrie-Level.

Segas Spiel erlaubte die Auswahl zwischen drei Kämpfern, die alle stinkig auf Mr. X waren, der die Stadt und sogar die Polizei kontrollierte. Wie in *Final Fight* hat jeder Charakter individuelle Stärken und Schwächen. Adam Hunter ist eindeutig Haggar nachempfunden: Ein langsamer, aber sehr starker Charakter, der Feindgruppen zu Hackfleisch verarbeitet. Blaze Fielding spielt sich ebenfalls wie ein Kerl, ist aber viel schneller als ihre männlichen Kollegen. Dafür kann sie keine schweren Attacken einstecken. Der letzte Charakter ist Axel Blaze, der Jedermann der Gruppe und ein Allrounder wie Cody aus *Final Fight*. Er hat jedoch einen schwächeren Sprung als seine Mitstreiter. Alle drei sind Ex-Cops, die geschworen haben, Mr. X zur Rechenschaft zu ziehen.

» [Mega Drive] Es gibt diverse Waffen im Spiel, die ihr nur begrenzt einsetzen dürft.



Seimiya erzählt uns, welche Rolle er bei der Produktion von *Streets Of Rage* spielte: „Als Grafiker arbeitete ich an vielen Elementen, etwa den Spielfiguren, den Umgebungen und den Bossen. Es war das erste Mal, dass ich an Spieler-Charakteren arbeitete, also musste ich immer wieder neue Entwürfe machen." Es muss sich für den damals jungen Grafiker wie eine Feuertaufe angefühlt haben. Aber immer wieder das Design zu ändern zahlte sich letztlich aus. Ähnlich wie *Final Fight* bietet *Streets Of Rage* eine interessant Mixtur aus düsteren urbanen Umgebungen und cartoonartigen Charakteren. Parallelen zum Capcom-Spiel gibt es auch bei den Levels. Es gibt Locations im Stadtzentrum genauso wie in Industriegebieten. Darüber hinaus gibt es zusätzlich hübsche Strandabschnitte, eine unterhaltsame Fahrstuhlfahrt (ein scrollender Prügler wäre sonst nicht komplett), und zu guter Letzt folgt der beschwerliche Weg über einen Korridor, der zum Penthouse von Mr. X führt, wo ihr quasi noch mal alle vorherigen Bosse erlebt. Das Realumfeld führte dazu, dass es *Streets Of Rage* visuell an Originalität fehlte. Doch Seimiya erklärt, dass Sega nur zu liefern glaubte, was die Spieler wollten: „*Final Fight*, *Double Dragon*… viele Automatenspiele dieser Zeit nutzten realistische Settings. Ich denke, das war einfach ein Trend."

» [Mega Drive] Die Musik in diesem Level ist absolut genial.



Obwohl *Streets Of Rage* optisch vielen anderen Brawlern dieser Zeit ähnelte, konnte es sich in anderer Hinsicht von ihnen abheben. Die drei wichtigsten Unterschiede waren die vielfältigen Locations, das spannende Leveldesign und die herausfordernden Bosse. Zudem bot das Spiel viele interessante Gegnertypen, die sich stark in Aussehen und Größe unterschieden. Zusätzlich zu den gewöhnlichen Straßenschlägern gab es auch Typen, die aussahen wie Ausgestoßene der Teenage Mutant Ninja Turtles. Andere glichen Dominas mit fiesen Peitschen. Es gab wirrhaarige Kerle, die mit Äxten und Fackeln rumfuchtelten, aber auch gut gekleidete Martial-Arts-Kämpfer.

Und dann gab's noch eine skurrile Ansammlung von Bossen, etwa krallenschwingende Verrückte oder Wrestler, die aussahen wie der verlorene Bruder vom Ultimate Warrior. Aber wir erinnern uns auch gerne an den feuerspuckenden Fettsack oder das extrem mächtige weibliche Duo Mona und Lisa. Seimiya arbeitete sowohl an den Helden als auch den Bossen, eine Aufgabe, die er als sehr lohnenswert beschreibt: „Das Designteam versorgte mich mit der Hintergrundstory des Charakters, Pixelzahl und Referenzmaterial für die möglichen Aktionen", erinnert er sich. „Auf Grundlage dieser Materialien entwickelte ich die Charaktere. Es war eine Herausforderung, die Charaktere mit einer begrenzten Zahl an Pixeln zu animieren."

Während wir mit Seimiya über die verschiedenen Bosse sprechen, gibt er eine interessante Information preis. Er wollte uns zwar nicht seine liebste Kreation nennen, verriet uns dafür allerdings etwas über die zwar starken, aber

BOSS-ANSTURM

Die Bosse in *Streets Of Rage* und wie ihr sie besiegt.

ANTONIO

■ Der erste Boss ist ziemlich simpel. Weicht seinem Bumerang aus und nähert ihm euch dann, um auf ihn einzuprügeln. Achtet aber auf seinen mächtigen Tritt, der eine beeindruckende Reichweite hat.

ANSPRUCH

SOUTHERN

■ Seine Krallen machen viel Schaden und er ist schnell. Versucht am besten, an ihn ranzuschleichen und ihm halbhohe Tritte zu verpassen. Springt nicht in seiner Nähe.

ANSPRUCH

ABADEDE

■ Er sieht aus wie der Ultimate Warrior, aber dieser Boss ist leicht. Sein Schlag macht viel Schaden, ihr erkennt aber problemlos, wann er kommt. Weicht dem Angriff einfach aus und schlagt ansonsten auf ihn ein, bis er umfällt.

ANSPRUCH



auch langweiligen Bosse in Level 5: „Ich erinnere mich nicht an jedes Detail, aber in Level 5 sollte es einen anderen Boss als Mona und Lisa geben." Vielleicht finden wir eines Tages heraus, wie dieser Boss hätte aussehen sollen. Zumindest aber erklärt Seimiyas Enthüllung, weshalb dem weiblichen Kämpferduo die Fantasie fehlt, die die anderen Bosse auszeichnet.

Generell waren die Bossgegner in *Streets Of Rage* ziemlich tough. Doch auch die drei Hauptfiguren zeigten sich gut gerüstet. Sie alle konnten diverse Tritte und Schläge ausführen und waren außerdem in der Lage, Rückwärts-Drehattacken und Kicks in der Luft auszuführen. Nichts Revolutionäres im Vergleich mit dem, was es zuvor schon gab. Aber die Steuerung war sehr genau, weshalb man immer die volle Kontrolle behielt.

Feinde können euch greifen und werfen, ihr aber seid alles andere als wehrlos. Ihr könnt mit einem gut getimten Druck auf den Sprung-Button sanft auf den Füßen landen und Gegner sogar dann noch attackieren, wenn sie euch halten. Ihr dürft außerdem im Team mit einem Mitstreiter antreten, was trickreichere Manöver ermöglicht. Drückt ihr den A-Knopf, ruft ihr einen Polizeiwagen herbei, der mit Raketen die meisten der Gegner tötet. Unglücklicherweise hatte Seimiya mit der Kampfmechanik wenig zu tun und kann uns nicht viel darüber erzählen: „Ich war glücklich mit den Tag-Moves, die Spieler belohnen, die im Koop spielen."

Ein weiterer Aspekt des Spiels, den Seimiya liebt, ist der brillante Soundtrack von *Streets Of Rage*. Manch einer würde wohl sagen, dass die besten Stücke im zweiten Teil vorkommen. Die technomäßigen Klänge im Original sind aber so eingängig, dass man sie automatisch mitpfeift und den Fuß dazu im Takt bewegt. Sie bilden einen perfekten Hintergrund für die Kämpfe. „Die Musik war sehr wichtig – und es war gut, dass wir sie Yuzu Koshiro machen ließen, wie schon im vorherigen Spiel", bemerkt Seimiya anerkennend. Das Spiel, von dem er spricht, ist *The Revenge Of Shinobi*, ein tolles Sequel, das die Kniffe des Originals mit Koshiros elektrisierendem Bombast-Score verbindet. Es gibt weitere Parallelen, denn genauso wie bei *Streets Of Rage* war Noriyoshi Ohba auch bei *The Revenge Of Shinobi* als Game Director verantwortlich.

Seimiya ist der Meinung, dass es ohne Ohbas Einfluss nicht zu den verschiedenen Endsequenzen gekommen wäre. Eine davon erlaubt es, sich mit Mr. X zu verbünden, anstatt ihn zu besiegen. Seimiya dazu: „Ich schätze, es war seine Art, dem Skript mehr Würze zu verleihen." *Streets Of Rage* hatte eine durchweg runde Spielmechanik; die Release-Version bot diesbezüglich genau das, was Sega ursprünglich geplant hatte. Obwohl laut Seimiya eine Menge Assets nicht im fertigen Produkt landeten, waren alle geplanten Features drin.

Streets Of Rage kam bei den Kritikern gut an und erreichte gute Verkaufszahlen. Aufgrund des Erfolgs auf Segas 16-Bit-Konsole folgte im Jahr 1992 eine im Umfang gekürzte Fassung für das Game Gear, in der Adam als spielbarer Charakter fehlte. Nur als PAL-Version erschien 1993 außerdem ein Port fürs Master System, dem die Koop-Funktion fehlte. Seimiya war an beiden Versionen nicht beteiligt. Die original Version für Mega Drive kehrte später in unterschiedlichster Gestalt zurück. Die bemerkenswerteste ist vielleicht M2s 3DS-Version, die dem Spiel 3D-Umgebungen hinzufügte.

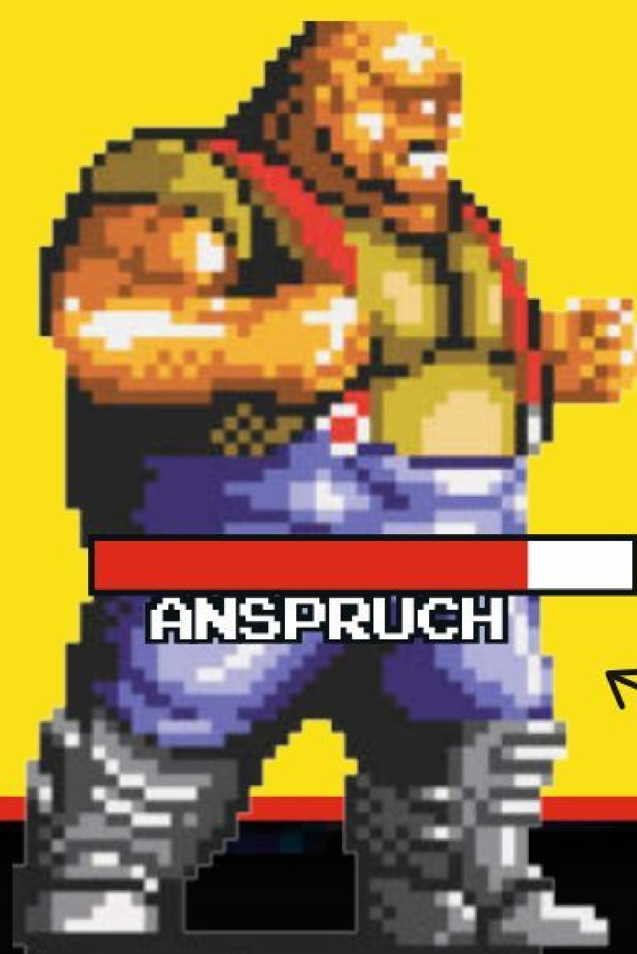
Streets Of Rage war bereits ein Erfolg für Sega, aber erst die 1992 veröffentlichte Fortsetzung machte die Marke wirklich bekannt. Darin war alles größer und besser, von Yuzo Koshiros Musik bis hin zu hübscheren Sprites und vielfältigeren Kampf-Moves. Manch einer betrachtet *Streets of Rage 2* als Höhepunkt des Genres. Seimiya arbeitete am Sequel als Hintergrund-Grafiker und war auch an Teil 3 beteiligt. Letzteres kennen viele aufgrund des boxenden Kängurus, aber auch wegen der zahlreichen Unterschiede zwischen den Versionen im Westen und Osten. Doch auch wenn der Nachfolger das bessere Spiel war, ist *Streets of Rage* noch heute ein unterhaltsamer Brawler. Damals war er ein wichtiger Titel in Segas 16-Bit-Wettstreit mit Nintendo. Schade ist jedoch, dass Sega seit dieser Zeit nichts mehr aus der Marke gemacht hat – und nach dem offiziellen Rückzug aus dem Konsolenmarkt Anfang 2015 wohl auch nicht mehr machen wird.


» [Mega Drive] Besonders nett in diesem Level: Das Schiff bewegt sich auf und ab.



» [Mega Drive] Dieses Ende kommt nur, wenn ihr euch Mr. X anschließt.

» Viele Automatenspiele waren damals realistisch, das war einfach ein Trend. «
ATSUSHI SEIMIYA



BIG BEN
■ Ein frustrierender Gegner, vor allem aufgrund seines Feueratems, dem ihr nur schwer entgehen könnt. Nähert euch ihm schnell im richtigen Moment und schlagt zu. Werft ihn keinesfalls. Er kippt um, was letztlich euch schadet.





MONA & LISA
■ Diese beiden Ladys gehen uns echt auf die Nerven. Nutzt euren rückwärtigen Drehkick, um den Kampf bedeutend leichter zu machen. Oder ihr greift sie und kontrolliert sie so lange wie möglich. Auch Flugtritte können helfen.

MR. X
■ Ein angemessen harter Boss für den Endkampf. Er bewegt sich schnell, die Reichweite seines Maschinengewehrs ist groß. Haltet euch immer bereit, nähert euch ihm in einem günstigen Moment und schlagt sofort zu. Behaltet auch seine zahlreichen Unterstützer im Auge.

ANSPRUCH



74

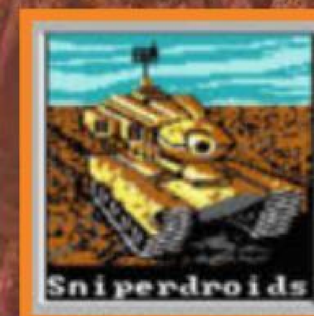
1988 ● APPLE II

DIE BESTEN 100 SPIELE













WASTELAND





Keine Schwerter, keine Zaubersprüche", versprach die Packungsrückseite. Nach drei *The-Bard's-Tale*-Rollenspielen verspürten die Entwickler von Interplay eine gewisse Fantasy-Müdigkeit. Zum Kult-Klassiker wurde ihr *Wasteland* nicht nur wegen seiner humorvoll-grimmigen Endzeit-Spielwelt:

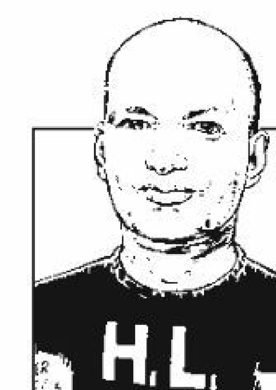
Komplexes Skill-System, Adventure-Ansätze und eine dauerhaft veränderbare Welt sorgten für Motivation. Gespielt wurde mit Kopien der Originaldisketten, auf die ständig Daten geschrieben wurden. Geknackte Schlösser, gekillte NPCs, gesprengte Gebäude – viele Entscheidungen des Spielers haben eine Nachhaltigkeit, wie man sie in der Floppy-Disk-Ära nicht gewohnt war.

Unsere Gruppe besteht anfangs aus vier Desert Rangers, Ordnungshüter in den radioaktiv verstrahlten Wüstenregionen von Nevada und Arizona. Die Folgeschäden eines Atomkriegs zwischen USA und UdSSR sind beträchtlich; es ist eine Welt der Anarchisten und Gewalttäter, in der fanatische Sekten ebenso gedeihen wie mutierte Wildtiere.

Die schlichte Kartenansicht löste schon 1988 nicht gerade Jubelstürme aus; die weitgehend aus Biep-Geräusche beschränkte Soundkulisse darf gar als akustische Beleidigung empfunden werden. Kein Problem für *Wasteland*, einfallsreiche und bei aller Endzeithärte erstaunlich humorvolle Texte – im Original per „Schlage bei Nr. X nach" einem Begleitbüchlein zu entnehmen, samt Roter-Hering-Täuschbotschaften für „Spicker") sorgen für eine ganz eigene Atmosphäre.

Doch die postapokalytische Welt macht es Einsteigern nicht leicht. Die Menge an Skills und die Offenheit der Spielwelt können ebenso zu Verwirrung führen wie umständliche Bedienung und der Hang der Designer dazu, wichtige Informationen oft gut zu verstecken. Wer die Anfangshürden übersteht, lernt die ebenso harsche wie humorvolle Welt allmählich zu schätzen.

Der Einfluss von *Wasteland* ist bei inoffiziellen Nachfolgern wie der *Fallout*-Serie unübersehbar. Auf eine offizielle Fortsetzung warten die Fans seit einem Vierteljahrhundert, doch 2014 soll es endlich so weit sein: *Wasteland 2* entsteht unter der Regie von Interplay-Gründer Brian Fargo, der die Markenrechte vom alten Publisher Electronic Arts erwarb. Angenehme Nebenwirkung dieses Abkommens ist eine Portierung der DOS-Version des original *Wasteland* für zeitgenössische Linux-, Mac- und Windows-Systeme. Bei dieser Download-Version des Klassikers muss auch nicht mehr in Handbüchern nachgeschlagen werden, die Story-Kapitel sind nun als Textfenster integriert und werden sogar von einem Sprecher vorgelesen. Ansonsten ist das Spielerlebnis authentisch, inklusive der original EGA-Grafik.



Von Heinrich Lenhardt

WIESO EIN KLASSIKER?



Freiheit mit Konsequenzen

Nach der Party-Wahl werden wie vor die Tür des Ranger-Hauptquartiers gesetzt und blicken etwas nervös auf die Weiten der Spielwelt-Landkarte. Was sollen wir tun, wo geht's lang? Ohne Händchenhalten und Quest-Journal wird die Gruppe im wahrsten Sinne des Wortes in die Wüste geschickt. Bei der Erforschung von Siedlungen haben wir genauso Freiheiten wie beim Umgang mit anderen Charakteren, frei von moralischen Zwängen: Auch harmlose Halbstarke oder Bettler können massakriert werden. Die dauerhafte Veränderung der Welt durch Spieler-Entscheidungen war 1988 ein bemerkenswertes Feature.

DAS SKILL-SYSTEM



Endzeit-Eignung

Je höher das IQ-Attribut eines Charakters, desto mehr Skills kann er lernen. In der Endzeit-Welt kommt es nicht nur auf Wissen im Umgang mit verschiedenen Knarrentypen, Sprengstoff oder Alarmanlagen an. Wichtig sind auch Fähigkeiten wie „Perception" (Wahrnehmungs-vermögen), um versteckte Details zu entdecken, Verschlüsselungs-Knowhow oder Heilkunst, damit schwer verwundete Party-Mitglieder stabilisiert werden. Durch häufige Anwendung einer Skill erlangt ein Charakter höhere Fertigkeitsstufen. Einsteiger können bei Spielbeginn die Wichtigkeit der 35 Fähigkeiten allerdings nur schwer einschätzen.

DAS KAMPFSYSTEM



Rundenbeschuss

In Kampfsituationen gibt es die relativen grafischen Höhepunkte von *Wasteland* zu bewundern: die spärlich, aber effektvoll animierten Porträts der Gegnertypen. Von gestylten New Wavern über wütende Zimmermädchen bis hin zu Mutantenviechern und Robotern gibt es keinen Mangel an Feindbildern. Das weitgehend von *The Bard's Tale* übernommene Rundensystem ist simpel: Der Reihe nach festlegen, auf wen geschossen wird, und das Beste hoffen. Manchmal muss man auch nachladen oder seine Knarre entklemmen. Einige Waffentypen erlauben die Wahl zwischen verschiedenen Schusstechniken, um durch Verbraten von mehr Munition erhöhten Schaden anzurichten.

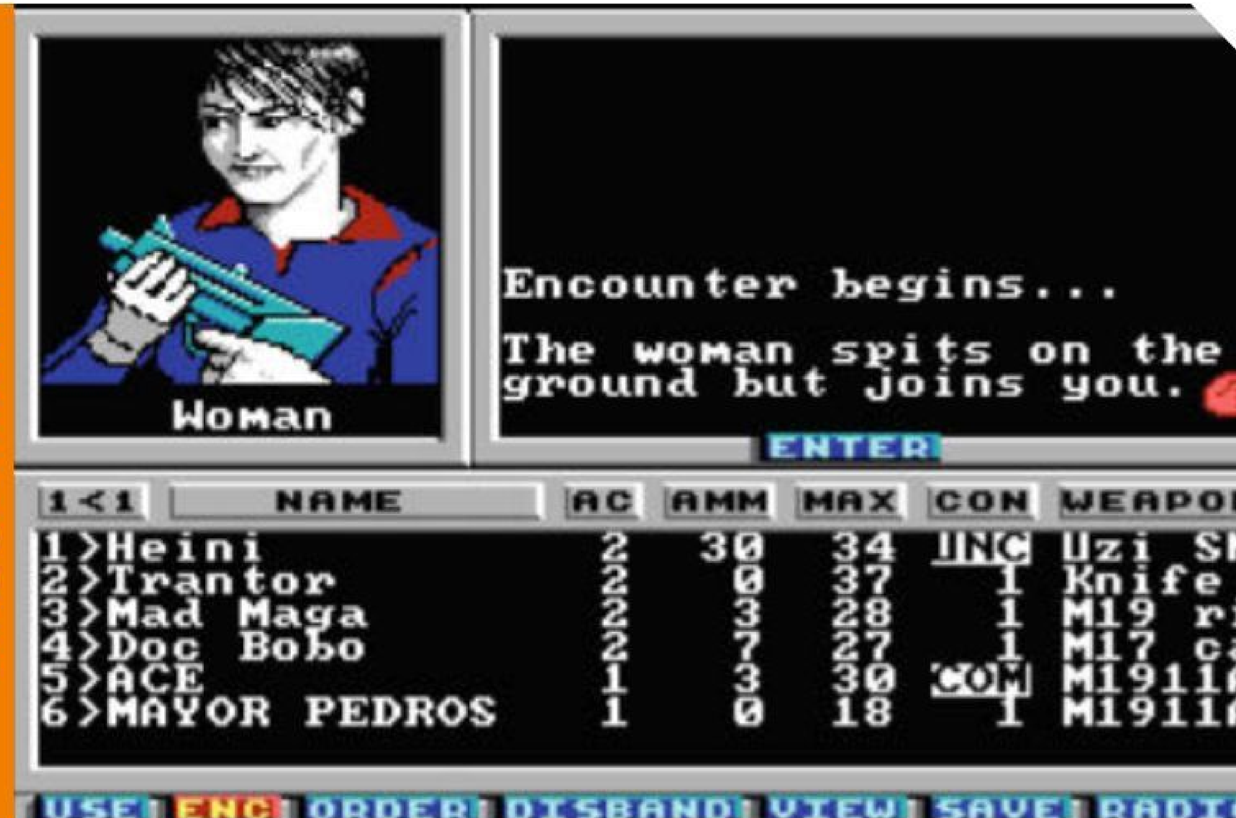
STORY ZUM NACHSCHLAGEN



Reichlich Lesestoff

Die schlichte und detailarme Grafik verlangt dem Betrachter einiges an Fantasie ab, zum Ausgleich sorgen ausführliche Beschreibungstexte und Dialoge für Atmosphäre. Die werden nur zum Teil auf dem Bild-schirm angezeigt, viele Absätze müssen auf Anweisung hin im Begleit-handbuch nachgeschlagen werden. Raubkopierern ohne Dokumentation werden damit wichtige Informationen vorenthalten, auch Schummlern stellten die *Wasteland*-Entwickler eine Falle: Wer auf der Suche nach Hinweisen das ganze Druckwerk von vorne bis hinten durchliest, wird durch Fake-Kapitel und falsche Passwörter in die Irre geführt.

NPCS ANWERBEN



Party-Personalmarkt

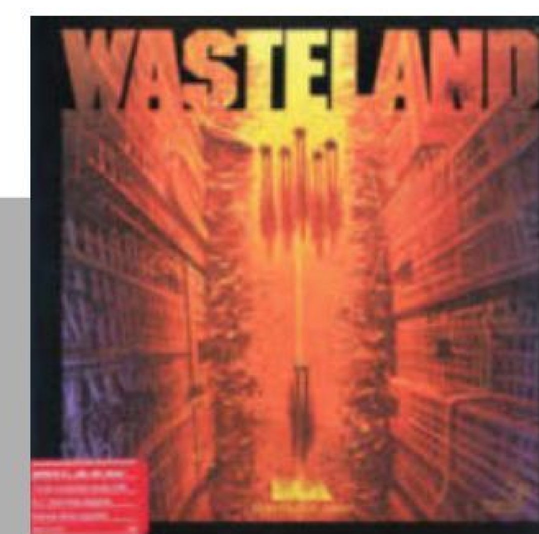
Platz für sieben Charaktere bietet die Party, aber nur vier Helden dürfen wir zu Spielbeginn kreieren. Die drei freien Slots lassen sich im durch das Rekrutieren von freundlich gesinnten NPCs füllen, mit denen unsere Desert Rangers Bekanntschaft machen. Die Begleiter sorgen für Flair und zusätzliche Kampfkraft, suchen sich dabei ihre Ziele selbst aus. Angesichts der begrenzten Charakter-Inventare ist auch die zusätzliche Schleppkapazität willkommen. 14 anheuerbare NPCs sind über die Spielwelt verstreut, darunter der mit vortrefflichen Charakter-werten ausgestattete Interplay-Gründer „Mad Dog" Fargo.

SCHWARZER HUMOR



Spaß beim Weltuntergang

Mit biederem Ernst wurden jahraus, jahrein dieselben Fantasy-Klischees in Rollenspielen breitgewalzt. Lustvolle Liebe zum futuristischen Detail kennzeichnet dagegen die *Wasteland*-Welt: Es ist ein Szenario der Atompilz-Kultisten und dreibeinigen Prostituierten, wo ein getroffener Gegner „explodiert wie eine Blutwurst" und unvorsichtige Penner als „Hobo Dog"-Zutaten zwischen zwei Brötchenhälften landen. Weil die Grafik weitgehend auf abstrakte Symbole beschränkt ist, entfalten die Beschreibungstexte ihre Wirkung umso besser. Skurrile Typen, Ereignis-se und „Oops!"-Überraschungen heitern die düstere Welt auf.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** APPLE II, DOS-PC, C64
» **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS
» **ENTWICKLER:** INTERPLAY
» **VERÖFFENTLICHT:** 1988
» **GENRE:** ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



Foto: kultboy.com

Power Play 6/88: 8/10
»Das kommt also heraus, wenn man *Mad Max* mit *The Bard's Tale* kreuzt: Das Endzeit-Flair, meuchelnde Mutanten, stimmungsvolle Texte und wahnwitzige Waffen lassen *Wasteland* zu einem Erlebnis werden. […] Mit der Wüstengrafik kann man keinen Kaktus gewinnen, während die Grafiken im Kampf schön animiert sind.«
(Anatol Locker)

ASM 9/88: 10/12
»Ein hervorragendes Rollenspiel, das für viele Stunden fesseln, frustrieren und reizen kann. […] Wer also nicht aus ästhetischen Gründen (was verständlich wäre) vor *Wasteland* zurückschreckt, der bekommt etwas wirklich Empfehlenswertes in die Hand.« *(Uli Mühl)*

Was wir denken

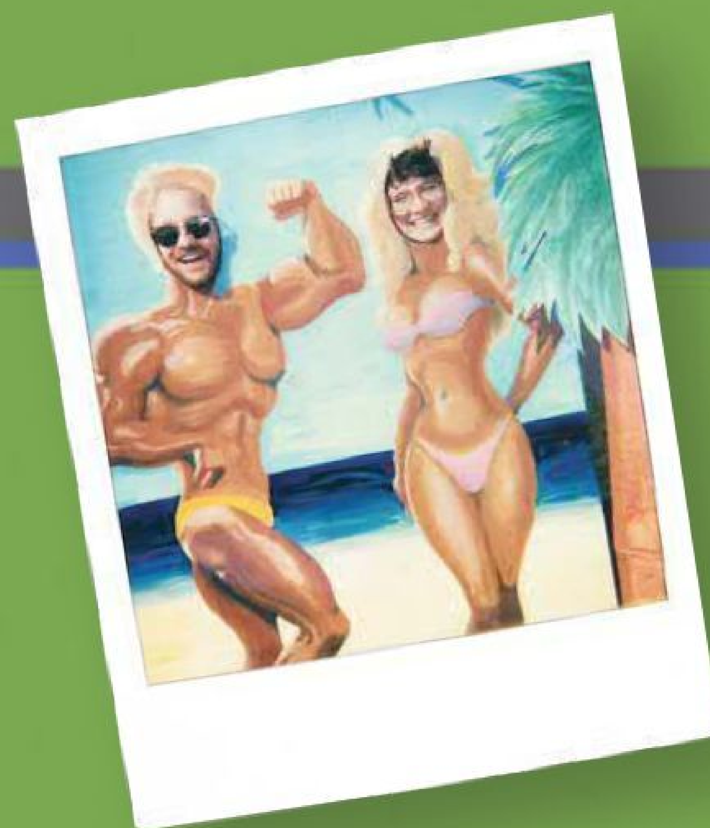
Rollenspiel-Kult trotz Minimal-Grafik und steiler Lernkurve: Bei *Wasteland* faszinieren spielerische Freiheiten und stimmungsvolles Szenario.





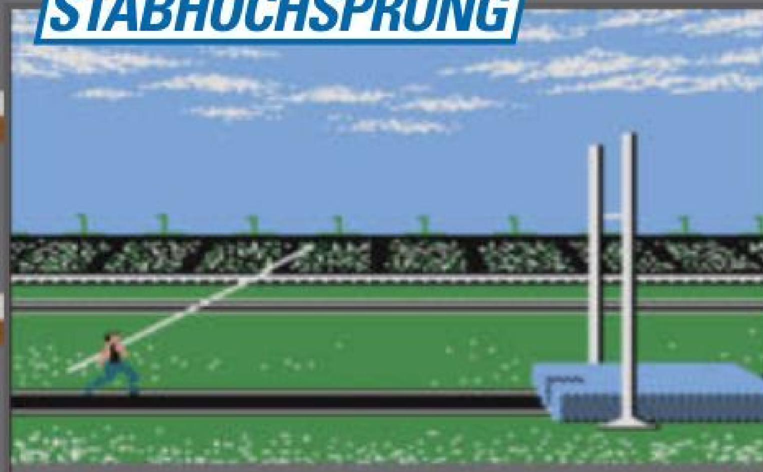
Nur wenige Retro-Sportspiele können heute noch überzeugen, doch *Summer Games* von Epyx ist eine rühmliche Ausnahme.

SUMMER GAMES



»Matt Householder, der wichtigste Mann der Games-Reihe, mit seiner Frau Candi Strecker.

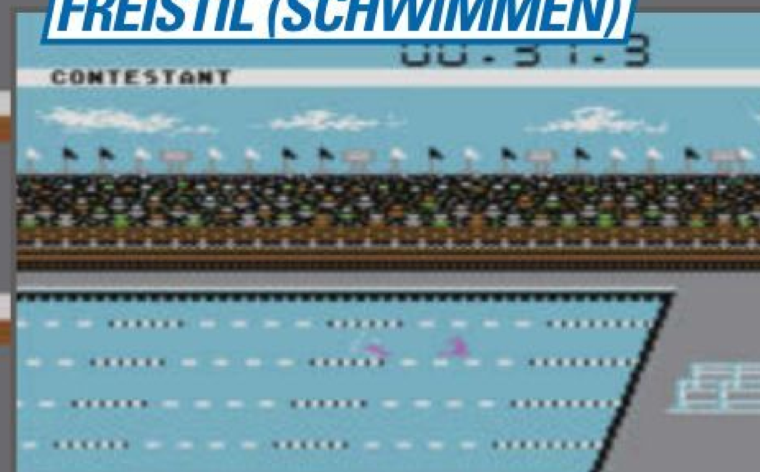
STABHOCHSPRUNG

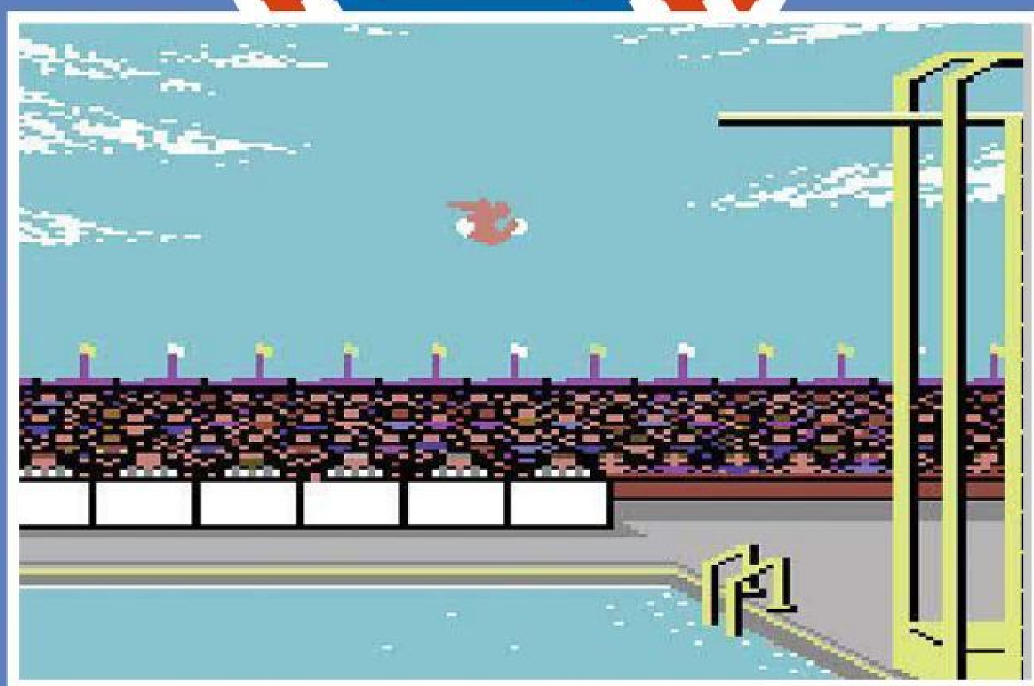


TONTAUBENSCHIESSEN

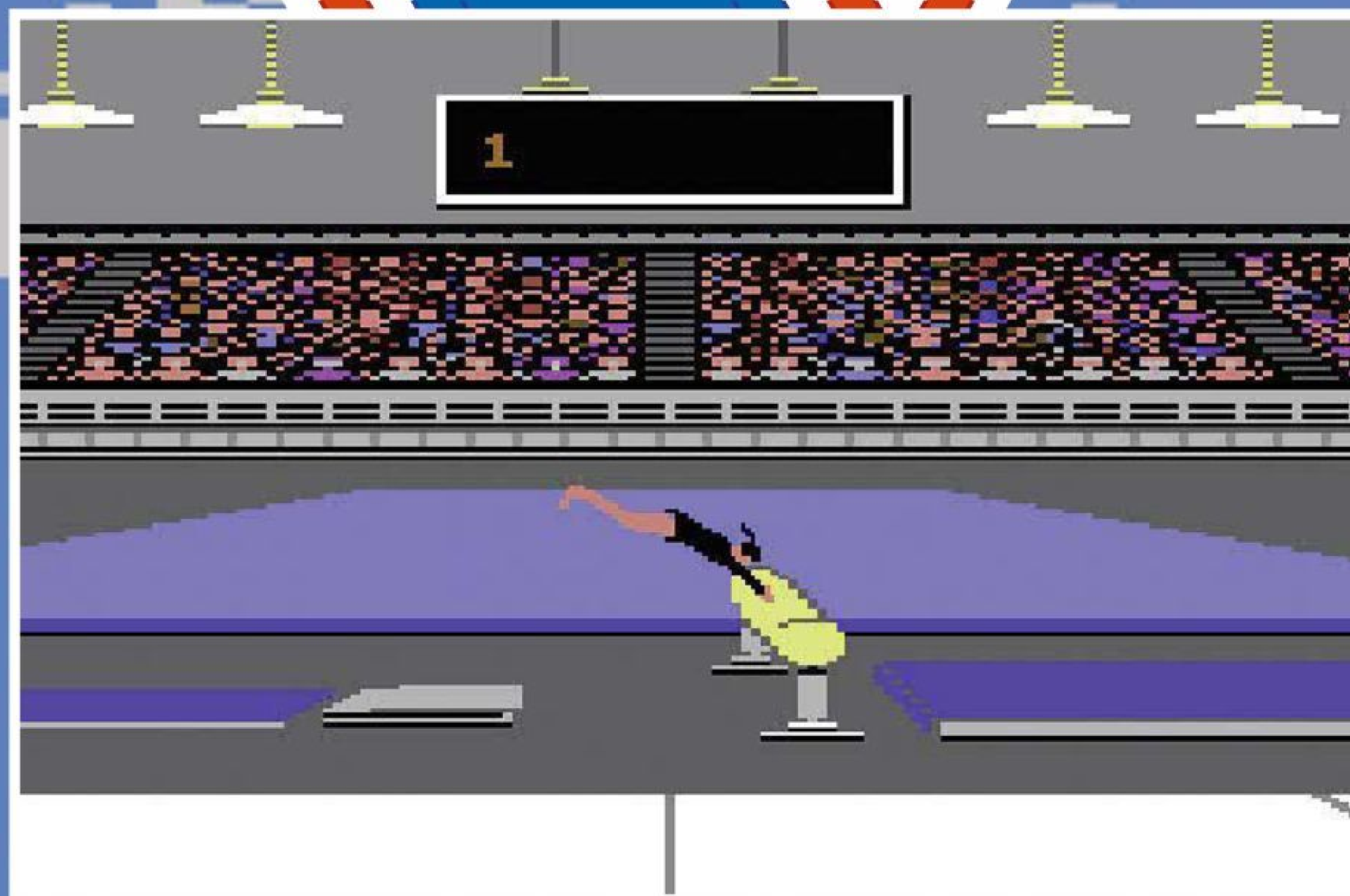


FREISTIL (SCHWIMMEN)





» [C64] Grafisch fiel die Reihe vor allem durch ihre tollen Animationen auf.



» [C64] Mit *Summer Games* legte Epyx die Messlatte gleich sehr hoch.

Epyx war einer der Pioniere der Videospiele. Titel wie *Temple of Apshai, Jumpman* und *Pitstop* begeisterten frühe Besitzer eines Commodore 64, eines 8-Bit-Ataris oder anderer Heimcomputer. Richtig erfolgreich wurde das Unternehmen allerdings erst, als es seinen Fokus auf Sportspiele richteten. Los ging es mit *Summer Games,* und der Rest ist Geschichte.

Ursprünglich hatte Epyx gar nicht vor, eine ganze Serie von Sporttiteln zu produzieren, eigentlich wollten sie nur ein passendes Spiel zu den Olympischen Spielen 1984 im kalifornischen Los Angeles entwickeln. Zum einen war das Großereignis der bedeutendste Sportevent des Jahres, zum anderen stammte Epyx selbst aus Kalifornien, und dort gehörte Sport einfach zum Lifestyle dazu.

Summer Games entstand zuerst für den Commodore 64. Im Gegensatz zu vielen anderen Sportspielen jener Zeit, die wie *Daley Thompson's Decathlon* versuchten, durch heftiges Dauerrütteln am Joystick vor allem die körperliche Anstrengung zu simulieren, legte es Wert auf Timing und Technik, die sich zudem in den einzelnen Disziplinen merklich unterschieden. Dazu kam eine tolle Grafik, vor allem die Animationen waren gelungen. Das kam an: *Summer Games* verkaufte sich so gut, dass schnell Umsetzungen für weitere Plattformen folgten.

Für einen der Ports war Chuck Sommerville zuständig, der später auch den Strategie-Puzzler *Chip's Challenge* entwarf. „Meine erste Aufgabe bei Epyx bestand darin, *Summer Games* vom C64 auf den Apple II zu bringen. Epyx hatte mich speziell dafür eingestellt", erinnert er sich. „Das Spiel auf den Apple II zu konvertieren war eine große Herausforderung, da ich auf keine Hardware-Sprites zurückgreifen konnte. Stattdessen musste ich meine eigenen Routinen schreiben und diese so lange ausprobieren, bis es funktionierte. So etwas hatte ich vorher noch nie gemacht. Die C64-Programmierer waren von meiner Arbeit sichtlich beeindruckt. Sie luden mich ein, auch weiterhin an ihren Spielen mitzuarbeiten."

Der große Erfolg von *Summer Games* animierte Epyx zunächst zu einem klassischen Nachfolger. *Summer Games II* erschien bereits ein Jahr später. Das war der Zeitpunkt, an dem der vielleicht wichtigste Mann hinter den meisten *Games*-Spielen hinzustieß: Matt Householder, der heutzutage eher als Produzent der *Diablo*-Reihe bekannt ist. Matt erinnert sich an den extremen Druck, der beim zweiten Teil von den Epyx-Bossen ausging: „Der unglaubliche Erfolg von *Summer Games* im Jahr 1984 schrie geradezu nach einem Nachfolger. Daher wies Epyx seine internen Mitarbeiter auch gleich dazu an, *Summer Games II* zu programmieren. Es sollte so schnell wie möglich fertig gestellt werden – im Frühjahr 1985. Wir begannen sofort mit den Planungen, als das erste Spiel fertig war."

Auch Chuck war maßgeblich am Nachfolger beteiligt, war dieses Mal aber nicht für einen Port, sondern für das eigentliche Spiel und seine Inhalte zuständig. Auf unsere Frage, wie schwer es gefallen sei, neue Sportarten auszuwählen, nachdem die populärsten schon im Erstling Verwendung gefunden hatten, antwortet er routiniert: „Die Entscheidung für die neuen Disziplinen fand wie eine Diskussion an einem großen runden Tisch statt. Wir schrieben Unmengen an Ideen auf eine Tafel und arbeiteten diese nach ihrer Machbarkeit aus. Viele Ideen waren darauf zurückzuführen, was die Leute am besten konnten. Kevin Norman etwa war begabt im Umgang mit Programmiertools und entwickelte dieses coole Animationsprogramm für die Reit-Disziplin. Letztendlich verwendeten wir diese Engine für alle folgenden Spiele."

Eine der größten Herausforderungen für beide Summer Games-Titel bestand darin, sie auf den bescheidenen 8-Bit- Geräten so realistisch wie möglich aussehen zu lassen. Arthur ‚Art' Koch, einer der Lead Artists der Serie, klagt uns sein Leid: „Am schwierigsten waren die Schattierungen. Wenn der Arm einer Figur nur zwei Pixel breit war, konnte man nur einen dunklen und einen hellen Farbton verwenden. Ich experimentierte damit, sie ein wenig flacher wirken zu lassen, doch das hätte nicht mehr zum restlichen Stil sowie der Erwartung der potenziellen Käufer gepasst. Die Farbpalette war begrenzt und sehr kräftig und und daher eher für einen Cartoon-Look geeignet. Auch bei der Anzahl der Frames einer Animation waren wir eingeschränkt. Doch mir gefiel das Resultat besser als das später eingesetzte Motion-Capture-Verfahren: Der Spieler bekam umgehend eine Reaktion auf seine Eingaben zu sehen, die Posen waren großartig." Und noch ein Problem: „Die Spielfigur an den Hintergrund anzupassen und dabei einen Treppcheneffekt zu vermeiden war richtig schwierig – wir hatten schließlich keine Tools, um die Sprites direkt am Hintergrund zu überprüfen. Ob es funktionierte, sahen wir erst im Spiel."

Das Ergebnis war großartig: Feinste 8-Bit-Grafik versetzte bis zu acht Spieler, die nacheinander für ihr gewähltes Land antraten, quasi direkt nach Olympia. Stabhochsprung, Staffellauf, Sprint, Turnen, Turmspringen, Freistil-Staffel und Freistil-Schwiimmen hießen die athletischen Disziplinen, obendrauf kam als achte Herausforderung noch das anspruchsvolle Tontaubenschießen. Schon das erste *Summer Games* war ein Hit, das zweite noch eine kleine Verbesserung, doch bis auf *Winter Games* kam keiner der Nachfolger mehr an diese beiden Titel heran.

72

1987 ● ZX SPECTRUM

DIE BESTEN 100 SPIELE



© Original art by Bob Wakelin. Restoration work by Mark R. Jones

Nach dem großen Erfolg von *Knight Lore* 1984 begann eine ganze Reihe von Isometrie-Action-Adventures aus dem Boden zu schießen. Drei Jahre später bewiesen Jon Ritman und Ocean, dass selbst in diesem übersättigten Genre noch Innovationen möglich waren. **Retro Gamer** ist Prince-Charles-Daleks ausgewichen und versorgt euch mit Expertenwissen über diesen Isometrie-Klassiker.

K*night Lore* wird von vielen Spectrum-Besitzern wie eine Legende verehrt: Gameplay, Grafikstil und Präsentation waren überwältigend. Gleichzeitig gilt das isometrische Action-Adventure auch als Höhepunkt des Studios Ultimate Play The Game – schließlich wurde damit ein komplett neues Genre begründet.

Viele Entwickler merkten auf und kopierten den Grafikstil. Auch der Programmierer Jon Ritman, der damals am später berühmten Fußballspiel *Match Day* arbeitete, war beeindruckt. Er arbeitete freiberuflich für Ocean und hatte erste Erfahrungen mit dem Isometrie-Genre mit einer humorvollen Batman-Umsetzung gesammelt. Hier nutzte er einen alten Spieledesigner-Trick: Er überlegte sich zuerst alle Fähigkeiten, die der dunkle Ritter haben sollte. Dann nahm er sie alle weg, damit der Spieler sie sich nach und nach verdienen musste.

Zu seinem Spiel *Head over Heels* führt Jon aus: „Die Keimzelle für die zwei Protagonisten war dieser Gedanke, nur weitergedacht. Außerdem konnte man sie immer wieder voneinander trennen." Nach dem Doppelerfolg von *Match Day* und *Batman* war Ocean gewillt, Jon bei seinem nächsten Projekt freien Lauf zu lassen. Er machte sich gemeinsam mit dem Grafiker Bernie Drummond ans Werk und schuf, ohne Lizenz im Nacken, eine giganti- ▶

PIXEL PERFEKT

Bernie Drummond füllte *Head Over Heels* mit allerlei abgedrehten Dingen.


BUCH


KRONE


FEDER


RITTER


DALEK-BLASEN


REINKARNATIONS-FISCH


HEELS TASCHE

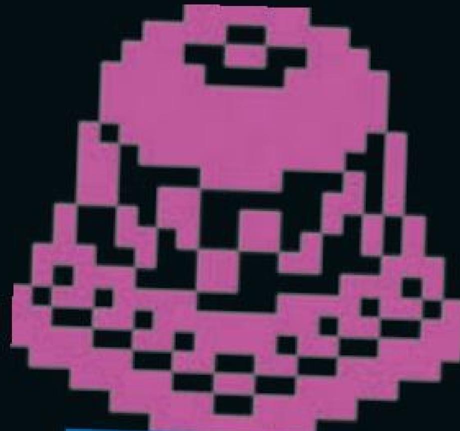

KANONENKUGELN


HEAD


SKELETT


HUPE


HÜNDCHEN


POLIZEI-BLOCK


HEELS

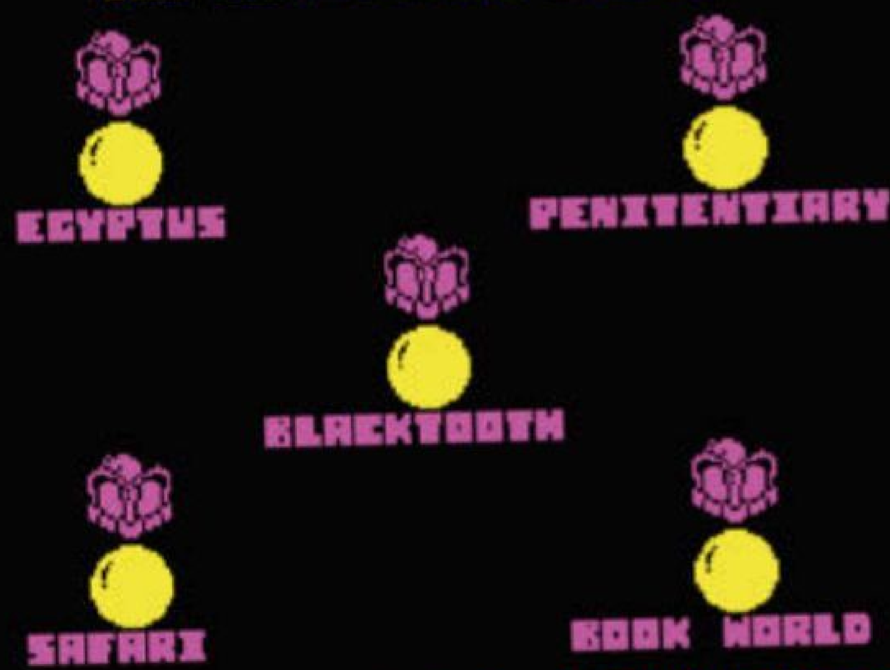

AUFZUG


HEAD UND HEELS

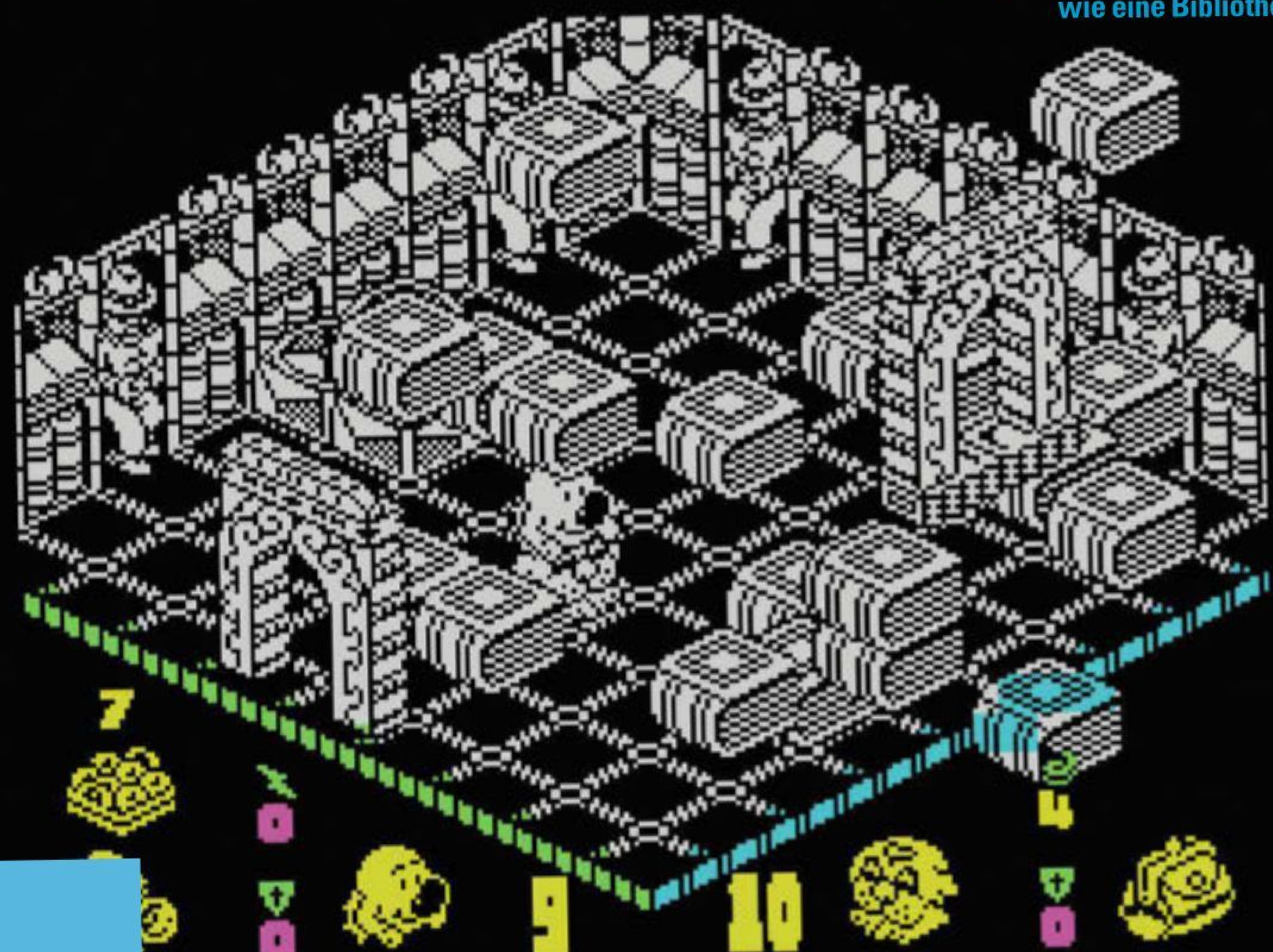

HÄSCHEN


PRINCE-CHARLES-DALEK


TELEPORTER

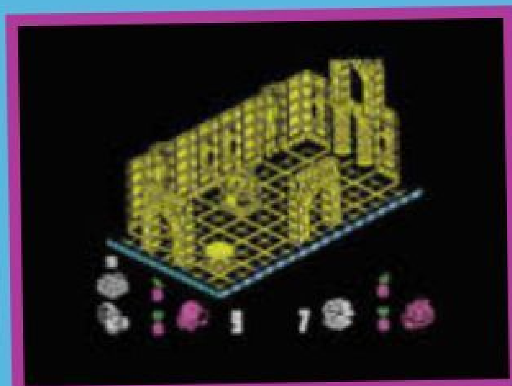


» [ZX Spectrum] Das Spielziel wird schon im Titelbildschirm klar.


» [ZX Spectrum] Die Bücherwelt sieht wie eine Bibliothek aus …

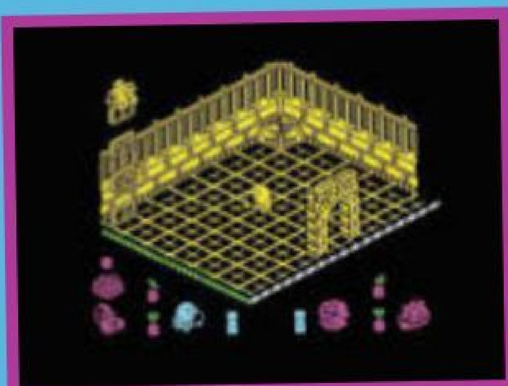
SPIELPRINZIPIEN

Verzweifelt ihr am fiesen Blacktooth-Imperium? Hier sind einige Tipps!



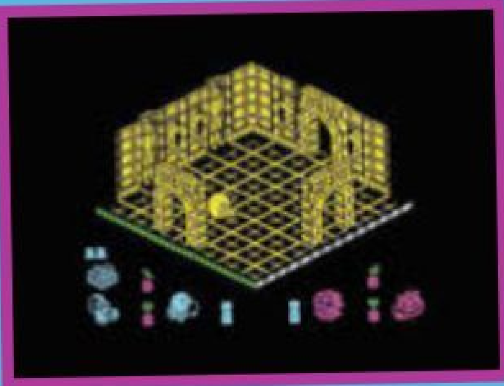
GEHT ANGELN

■ In der Mitte dieses Raums lebt der sogenannte „Reinkarnationsfisch“. Schluckt ihn und er wird sich an euch erinnern, was ihn zu einem praktischen Checkpoint macht, sollten Head oder Heels versehentlich ein Leben verlieren.



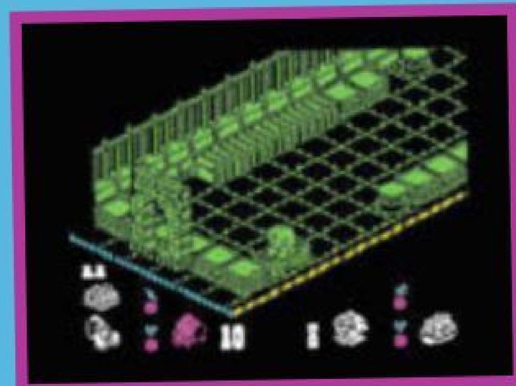
FLAUSCHIGE HÄSCHEN

■ Diese kleinen weißen Karnickel lohnt es sich auf alle Fälle einzusammeln, da ihr damit Power-ups wie Extraleben, Unverwundbarkeit und höhere Sprünge einsacken könnt. Dafür nimmt man den kleinen Umweg gerne in Kauf.



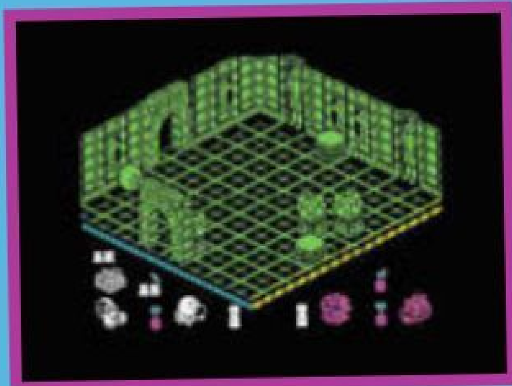
VERWENDET EINE KARTE

■ Während sich eine Karte als überaus nützlich erweist, ist das Auswendiglernen der Räume die beste Art, *Head Over Heels* zu spielen. Das dauert eine Weile, ist es aber wert (besonders bei vielen Ausgängen wie hier).



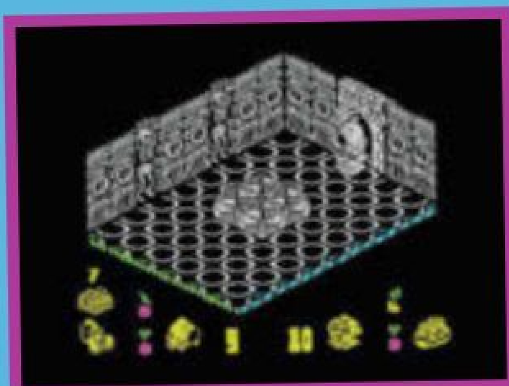
SPRINGT HERUM

■ *Head Over Heels* ist im Kern ein Plattformspiel, obschon ein cleveres und tiefgründiges. Ihr werdet viel springen müssen, also ist es essenziell, sich einzuprägen, wie weit jeder Charakter hüpfen kann.



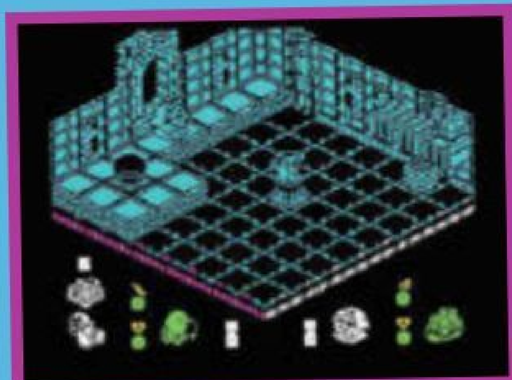
LASST DIE ZEIT FÜR EUCH ARBEITEN

■ Es gibt kein Zeitlimit, also lasst euch Zeit für die Erkundung der Räume. Manchmal kann ein Rätsel nicht sofort gelöst werden, also kehrt später zurück und versucht es noch einmal.



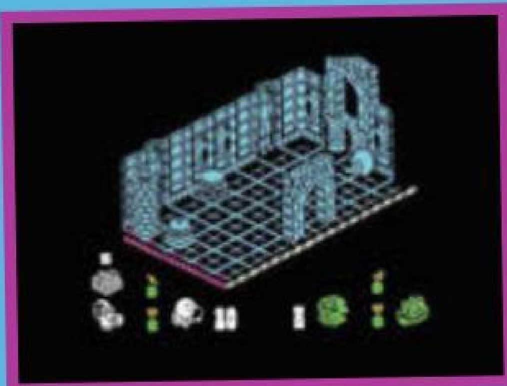
VIER AUGEN SEHEN MEHR ALS ZWEI

■ Einige Rätsel und Räume können nur mit den kombinierten Kräften von Head und Heels gelöst werden. Verzweifelt also nicht, wenn eine Lösung mit einem Charakter unmöglich erscheint.



HOLT DIE TASCHE

■ Nur Heels kann die Tasche tragen und es ist entscheidend, dass ihr sie so schnell wie möglich einsammelt. Denn viele Rätsel bauen darauf auf, dass Heels damit Objekte tragen und wieder ablegen kann.



BESSER ALLEIN

■ Die Rätsel einiger Räume verlangen, dass die beiden Spione getrennt voneinander vorgehen. Ihr müsst also ständig grübeln, wie ihr die Agenten einsetzt, um die versklavten Planeten retten zu können.

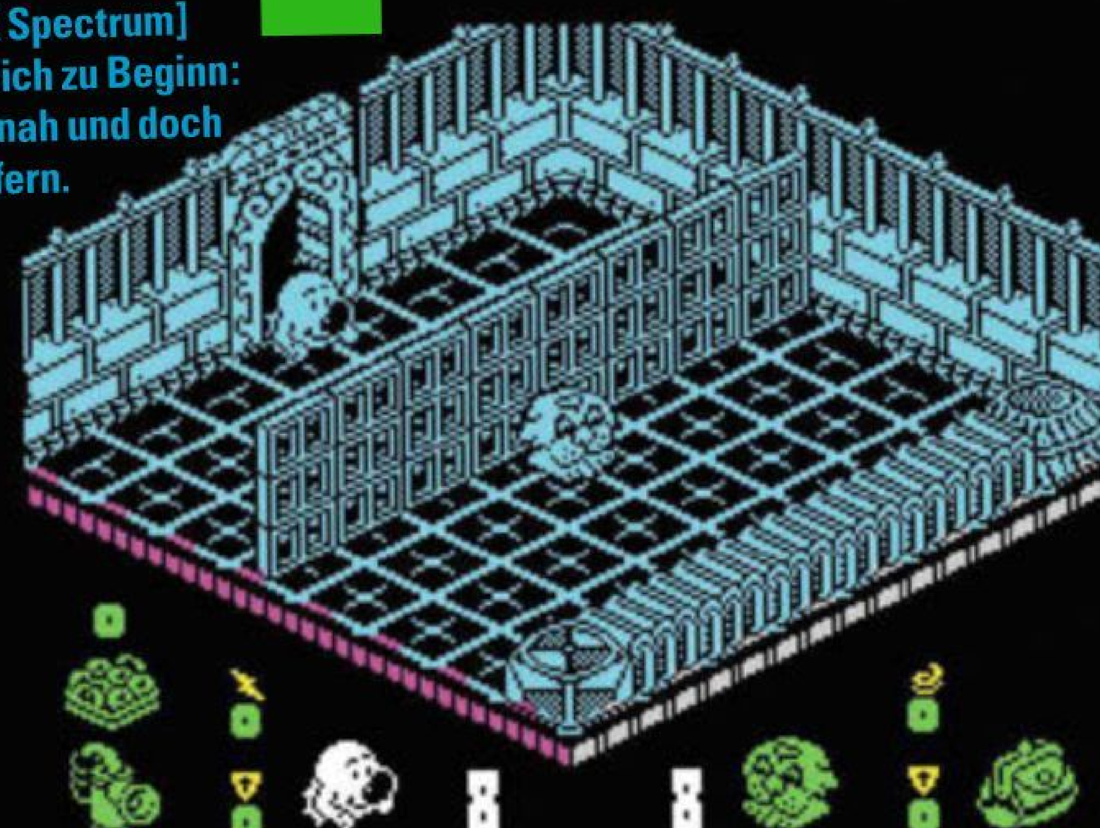
▶ sche Spielwelt mit einer Reihe ausgesprochen fordernder Rätsel.

Erstaunlicherweise hatte er für *Head Over Heels* keinen Vorgehensplan oder Ähnliches, bevor er mit der Programmierung begann. Vielmehr „kam einfach alles während der Arbeit.“ Zur Hintergrundgeschichte, über die viel spekuliert wurde, sagt Jon: „Die Story dachte ich mir aus, als das Spiel schon fertig war. Ich brauchte dafür etwa 20 Minuten.“

Die Idee war, dass es zwei Spielercharaktere gab, die anfangs nur durch eine Wand voneinander getrennt waren, und zwischen denen der Spieler umschalten konnte, um die jeweiligen Fertigkeiten zu nutzen. So konnte „Head“ (Kopf) höher springen und Donuts verschießen, um Feinde temporär zu lähmen. „Heels“ (Ferse) dagegen konnte schneller laufen, Treppen emporsteigen und Objekte in einer Tasche mitführen. Wenn man beide verband, konnte man alle Fähigkeiten nutzen und komplexere Rätsel lösen.

Head Over Heels (deutsch etwa „Hals über Kopf“) handelt von den beiden namensgebenden Spionen, die zu einem Planeten entsandt werden, der vom dunklen Blacktooth-Imperium versklavt wurde. Ihre Mission: Eine Rebellion unter der lokalen Bevölkerung anzetteln. Das bizarre Pärchen wird jedoch schnell gefangengenommen und auf den Strafplaneten des Imperiums gebracht. An diesem Punkt übernehmt ihr als Spieler und müsst das Paar zur Mondbasis führen, wo sie entweder in die Freiheit entkommen oder auf allen vier versklavten Planeten Rebellionen anzetteln können. Wenn ihr dies schafft, beginnt die Bevölkerung des Heimatplaneten Blacktooth selbst den Aufstand gegen ihren Unterdrücker – sodann können Head und Heels dem bösen Imperator den Garaus machen.

Jeder Schauplatz wird von schräg oben dargestellt (eben „isometrisch“) und hat ganz eigene Einwohner und Umgebungen. So bietet ein dem alten Ägypten nachempfundener Planet mumifizierte Feinde und zahllose Pyramiden. Ein dicht bewachsener Dschungelplanet wartet mit primitiven, aber effektiven Fallen auf. Außerdem gibt es natürlich Blacktooth, die dunkle Welt des Imperators. Er lebt in seinem Schloss, das von Bergen umgeben ist, die nur per Teleporter überwunden werden können.


» [ZX Spectrum] Gleich zu Beginn: So nah und doch so fern.



RITMAN-KLASSIKER

Fünf der besten Titel des legendären Spectrum-Entwicklers.



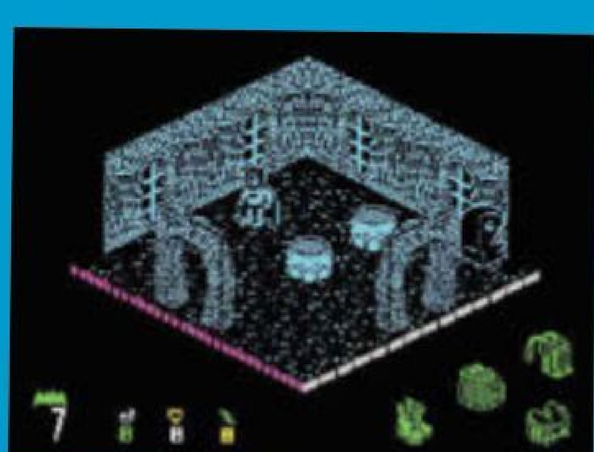
BEAR BOVVER 1983

Von den Spielen, die Jon für Artic entwickelt hat, ist dieses mit seinen großen, grellbunt gefärbten Sprites sicherlich das beste. Ihr müsst Batterien für Teds Auto von einer Baustelle besorgen – und wenn wir „besorgen" schreiben, meinen wir „stehlen"!



MATCH DAY 1984

Match Day revolutionierte das Fußballgenre auf dem Spectrum und übertraf sogar Artics *World Cup Football*. Zum ersten Mal konnte man einen ordentlichen Pass schießen! Auch die Präsentation und die Optionen waren überragend.



BATMAN 1986

Nach dem großen Erfolg von *Knight Lore* von Ultimate drückte Ocean Jon Ritman die *Batman*-Lizenz in die Hand, um ein isometrisches Spiel damit zu machen. Das Ergebnis war ein witziger und fesselnder Titel mit dem Fledermausmann.



MATCH DAY II 1987

Für die Fortsetzung zu *Match Day* fügte Jon neue Elemente wie eine variable Power-Schuss-Anzeige und den Hackentrick hinzu. Die Grafik stammte von Bernie Drummond, der schon bei *Batman* mit Jon zusammengearbeitet hatte.



MONSTER MAX 1994

Als einziges Spiel von Jon für den Game Boy war dies ein weiteres exzellentes isometrisches Abenteuer, das in vielen Belangen sehr *Head Over Heels* ähnelte. Darum gilt es oft als spiritueller Nachfolger. Leider verkaufte es sich schlecht.

»Nach dem Doppelerfolg von *Match Day* und *Batman* war Ocean gewillt, Jon Ritman bei seinem nächsten Projekt freie Hand zu lassen.«

Der ganz eigene Charakter jeder Welt erlaubte es Grafiker Bernie Drummond, viele außergewöhnliche Hintergründe und Sprites zu entwerfen. „Ich ermutigte Bernie, viele Dinge auszuprobieren, die gut aussahen", erinnert sich Jon. „Es war mir eigentlich egal, was es genau war und ob die Größenverhältnisse überhaupt stimmten. Ich wusste sofort, dass korrekte Relationen nur bedeuten würden, dass die kleineren Objekte hässlich aussehen würden." Alle Gegenstände im Spiel bekamen einen Namen. So wurde der Standard-Baustein, der für jeden Planeten subtil verändert wurde, „Ziegelstein" genannt. „Ich sagte also zu Bernie, dass ich noch mehr ‚Kleinzeug' brauchte und er zeichnete ein paar, von denen ich mir die schönsten herauspickte."

Daher stammt der seltsame Stil von *Head Over Heels*, der sich in merkwürdigen Gegnern wie mutierten Daleks, aber auch in hilfreichen Dingen wie knuddeligen Plüschhäschen und Hundewelpen ausdrückt. In jedem Raum der akribisch gestalteten Spielwelt gab es Rätsel zu lösen, Sprünge zu absolvieren und Objekte zu bewegen. Head und Heels haben Zugriff auf eine Reihe von Extras, vergleichbar mit jenen aus Jons früherem Spiel *Batman*. Am nützlichsten sind die weißen Kaninchen, weil sie Extraleben, höhere Sprünge und Geschwindigkeit bringen können.

Head kann auch Donut-Tabletts aufsammeln, mit denen er Feinde lähmt. Heels wiederum macht sich Schoßhündchen zunutze – seltsame Kreaturen, die sich beim Anblick von Head kurzerhand wegteleportieren. All diese Elemente gilt es zu meistern, wenn ihr Erfolg haben wollt.

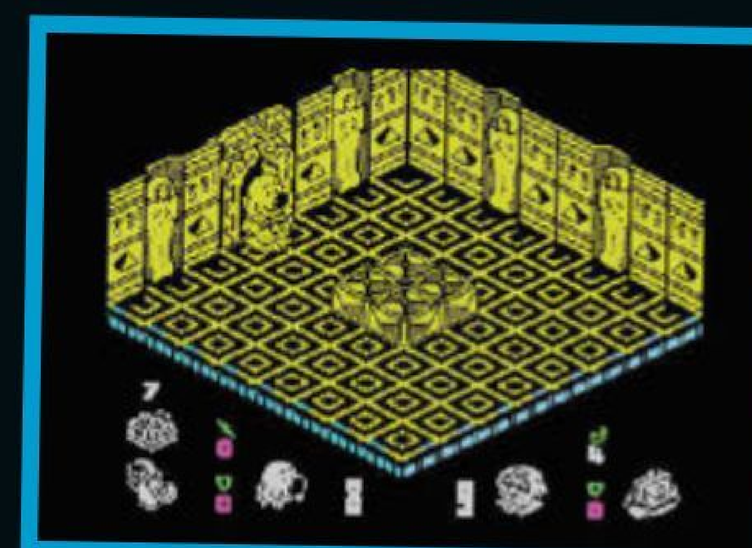
Head Over Heels war seinerzeit eines der wenigen Spiele, die über alle Plattformen hinweg beeindruckende Wertungen abräumten. So schrieb etwa Heinrich Lenhardt im *Happy Computer*-Sonderheft 21 über die Schneider-CPC-Fassung, sie sei „ein ebenso komplexes wie faszinierendes 3D-Action-Adventure, das zur absoluten Elite dieses Genres" zähle. Boris Schneider gibt in der gleichen Ausgabe zu, dass der Titel der Erste sei, der es geschafft habe, dass er „freiwillig länger als eine halbe Stunde mit einem Action-Adventure verbringe". Dazu kam eine Wertung von 81 %.

Trotz der guten Kritiken und des beeindruckenden Verkaufserfolgs wurde *Head Over Heels* keine direkte Fortsetzung zuteil. Als eines der letzten Spiele von Ocean für den Spectrum brachte der Titel zwei Jahre später zumindest einige 16-Bit-Umsetzungen hervor. Jon Ritman wechselte als freier Mitarbeiter zu Ultimate, die sich nun Rare nannten, und schuf 1994 den Nachfolger im Geiste zu *Head Over Heels*, einen Game-Boy-Titel namens *Monster Max*. Bis heute ist *Head Over Heels* ein Beispiel für gut balanciertes Rätseldesign. Es bleibt nicht nur eines der bekanntesten Spiele der Isometrie-Ära, sondern auch eines der beliebtesten.

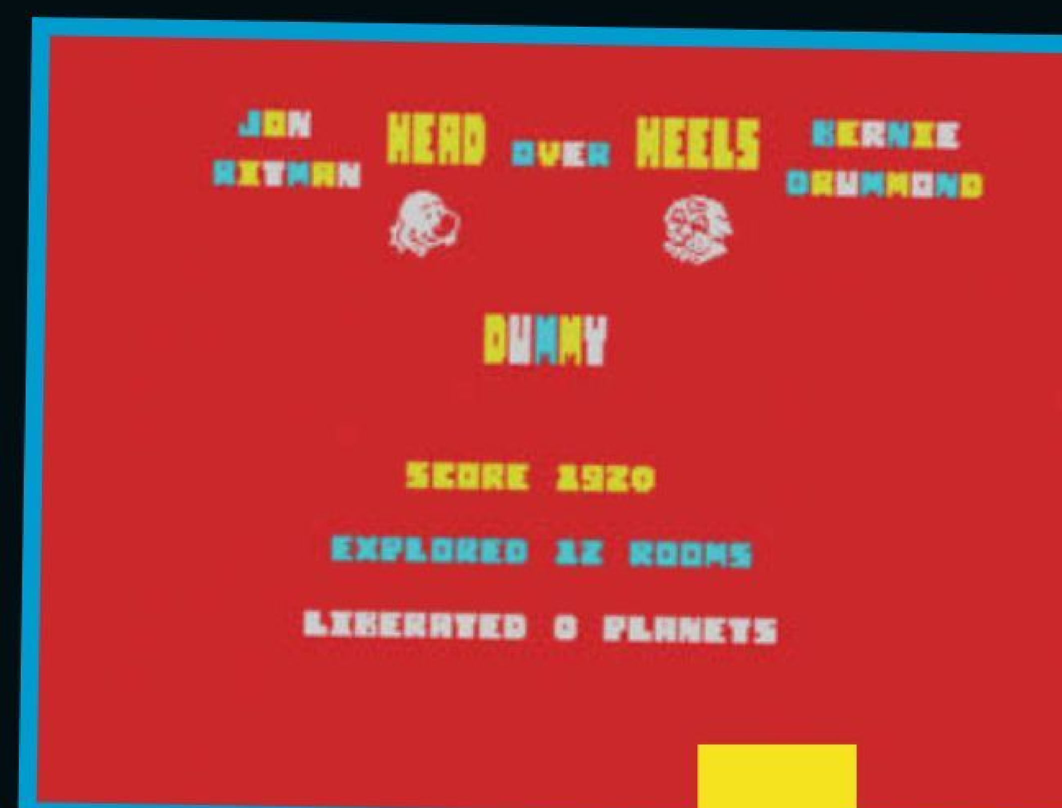
Vielen Dank an Jon Ritman für seine Zeit.



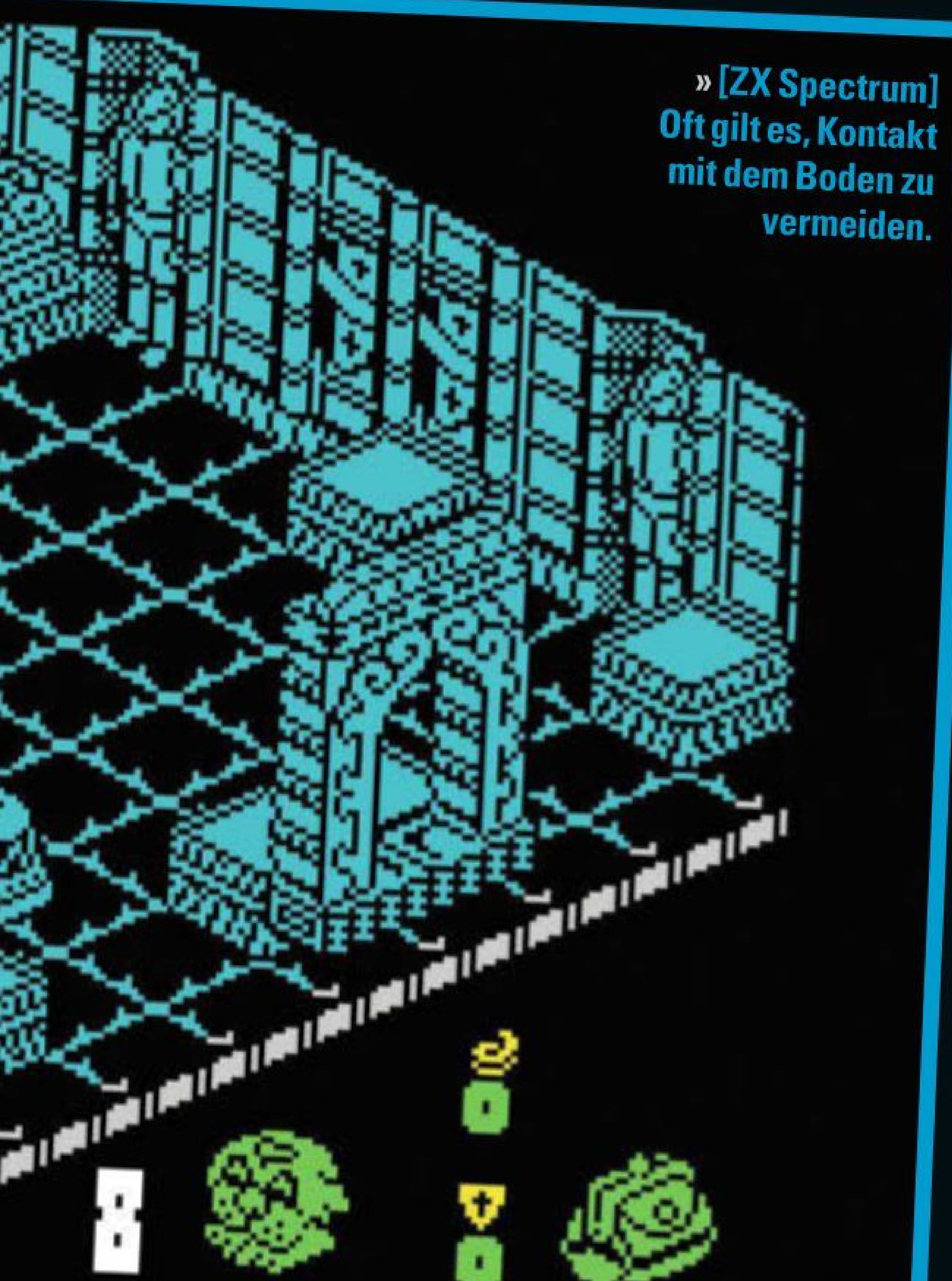
» [ZX Spectrum] Der Marktplatz auf Blacktooth kann tödlich sein.



» [ZX Spectrum] Auf dem Planeten „Egyptus".



» [ZX Spectrum] Die Statistik fällt ernüchternd aus.



» [ZX Spectrum] Oft gilt es, Kontakt mit dem Boden zu vermeiden.



FRO



Für George Costanza aus der TV-Show Seinfeld war es das Größte, den Frosch sicher über die Straße zu bringen. Damit steht er nicht alleine da: *Frogger* ist für viele das perfekte Symbol für die goldene Ära der Spielhalle.

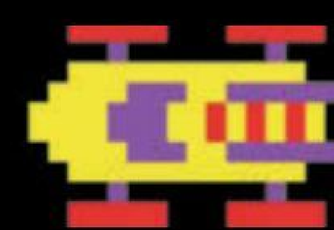
***Frogger* ist ein bestechend simples Spiel: vier Richtungen, ein Joystick, keine Feuer-Taste. Das Ziel ist es, fünf Frösche in ihre Heimat am oberen Bildschirmrand zu verfrachten. Dumm nur, dass ihnen eine verkehrsreiche Straße sowie ein gefährlicher Fluss im Weg stehen. Vorsichtig bugsiert ihr also die Tierchen zwischen Autos entlang und über im Wasser treibende Baumstämme hinweg.**

Typisch für die damaligen Arcade-Spiele: Sobald das Ziel erreicht ist, geht das Ganze mit minimal anderen Ausgangsbedingungen von vorn los. Die langfristige Herausforderung besteht nicht im Nachspielen einer Story, sondern in den schlichten Fragen: Wie viele Runden kann man überleben? Wie viele Punkte kann man einsacken?

Bei *Frogger existieren* überraschend viele Arten, die Aufgabe zu vermasseln. Neun Arten, um genau zu sein. Ihr könnt vom Auto überfahren werden. Im Fluss ertrinken. Von einem Krokodil gefressen werden. Oder von einer Schlange oder einem Otter. Der Kontakt mit dem linken oder rechten Bildschirmrand ist tödlich. Obendrein rüttelt ein Zeitlimit an euren Nerven. Kurzum, jeder Fehltritt ist bei *Frogger* fatal.

Der Spielautomat wurde 1981 von Konami entwickelt und im Westen von Sega veröffentlicht. Damals beeindruckte *Frogger* mit seiner frischen Spielidee und der bunten Optik. Doch vor allem sein Suchtfaktor hievte das Spiel auf eine Stufe mit *Asteroids, Pac-Man* und *Donkey Kong*. Ihren Siegeszug trat die Frosch-Action auch auf zahlreichen Konsolen und Heimcomputern an. Das Spielhallen-Original verfügte über einen Z80-Prozessor samt AY-Soundchip. Dank seines genau einen Bildschirm umfassenden Spielfelds war es ein Leichtes, die Mechanik auch an technisch schwächere Plattformen anzupassen.

Aber auch das Spielprinzip war so einfach zu kopieren, dass zahllose inoffizielle Versionen



» Ich wurde damit berühmt. Wenn ich heute Leute treffe, sprechen viele immer noch von *Frogger*! «

BOB PAPPAS



GGER



COMMODORE 64 (MODUL)
Das C64-Modul stammte von Parker Brothers und war schöner und schwerer als die Disk-Fassung von Sierra. Die hatte dafür die bessere Musik.

wie *Frog*, *Froggy*, *Frogrun* oder *Hopper* den Markt überfluteten. Obendrein wurde es bei der Rechteverwertung kompliziert, denn die Fassungen für magnetische Medien (sprich: Kassette und Disk) wurden Sierra zugesprochen. Der Hersteller nannte das Endprodukt schlauerweise auch *The Official Frogger*, um sich von Plagiaten abzuheben.

Parker Brothers dagegen schnappte sich die Modul-Rechte und produzierte Cartridge-Umsetzungen für das Atari 2600, Atari 5200, Intellivision, ColecoVision, Ataris 8-Bit-Maschinen, VC-20, C64 und TI99/4A. Einige dieser Systeme besaßen gleichermaßen Modul-Technik sowie Magnetträger. Ergo gab es für einige 8-Bit-Computer wie Commodore 64 zwei Versionen – eine von Parker Brothers und eine von Sierra. Daneben programmierte Konami auch selbst Versionen für MSX und Tomy Tutor. Entsprechend viele Programmierer waren mit all den Umsetzungen betraut, darunter auch Bob Pappas. Er arbeitete bei Cornsoft, welche die Sublizenz für Tandy- und Timex-Geräte von Sierra erhielten. Wir haben mit Bob gesprochen.

„Cornsoft bekam die Rechte und fragte mich, ob ich *Frogger* für den Tandy TRS-80 umsetzen konnte", beginnt Bob, der damals noch zur Highschool ging. „Ich hatte keine Vorlagen, keinen Programmcode." Stattdessen musste er 13 Kilometer bis zu einer Spielhalle in Minnesota fahren, um dort *Frogger* zu spielen. „Danach ging ich nach Hause und programmierte alles aus dem Gedächtnis nach." Der TRS-80 war eine simple Maschine mit niedrig aufgelöster Monochrom-Grafik. Bob versuchte zunächst, die Portierung wie das Original auf einen Bildschirm zu quetschen. Doch das funktionierte nicht. „Deshalb entschied ich mich, das Bild aufzuteilen. Ich wollte aber keinen harten Übergang von der Straße zum Fluss, deshalb baute ich Scrolling ein."

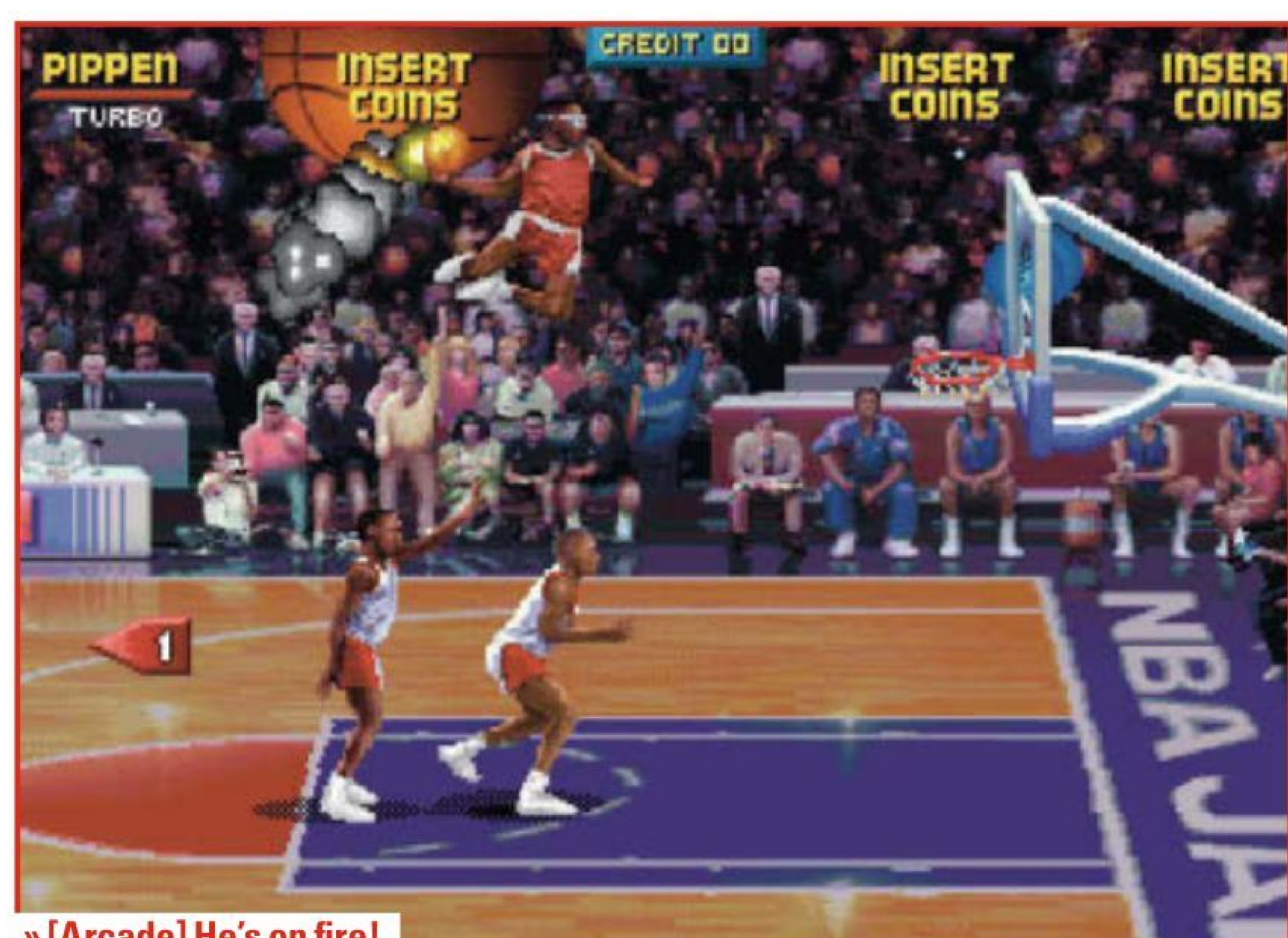
Auch nach über drei Dekaden kann uns das uralte Spielprinzip noch bezaubern. Eine beachtliche Leistung für einen kleinen Frosch! *

70
1993 ● ARCADE
DIE BESTEN 100 SPIELE

NBA JAM

Es bescherte Spielern den Nervenkitzel der starbesetzten NBA-Liga und den Spielhallen-Besitzern Millionen von Dollar. **Retro Gamer** hat von Designer Mark Turmell die Fakten zum ungeheuer erfolgreichen Sportspiel erfahren. Boomshakalaka!

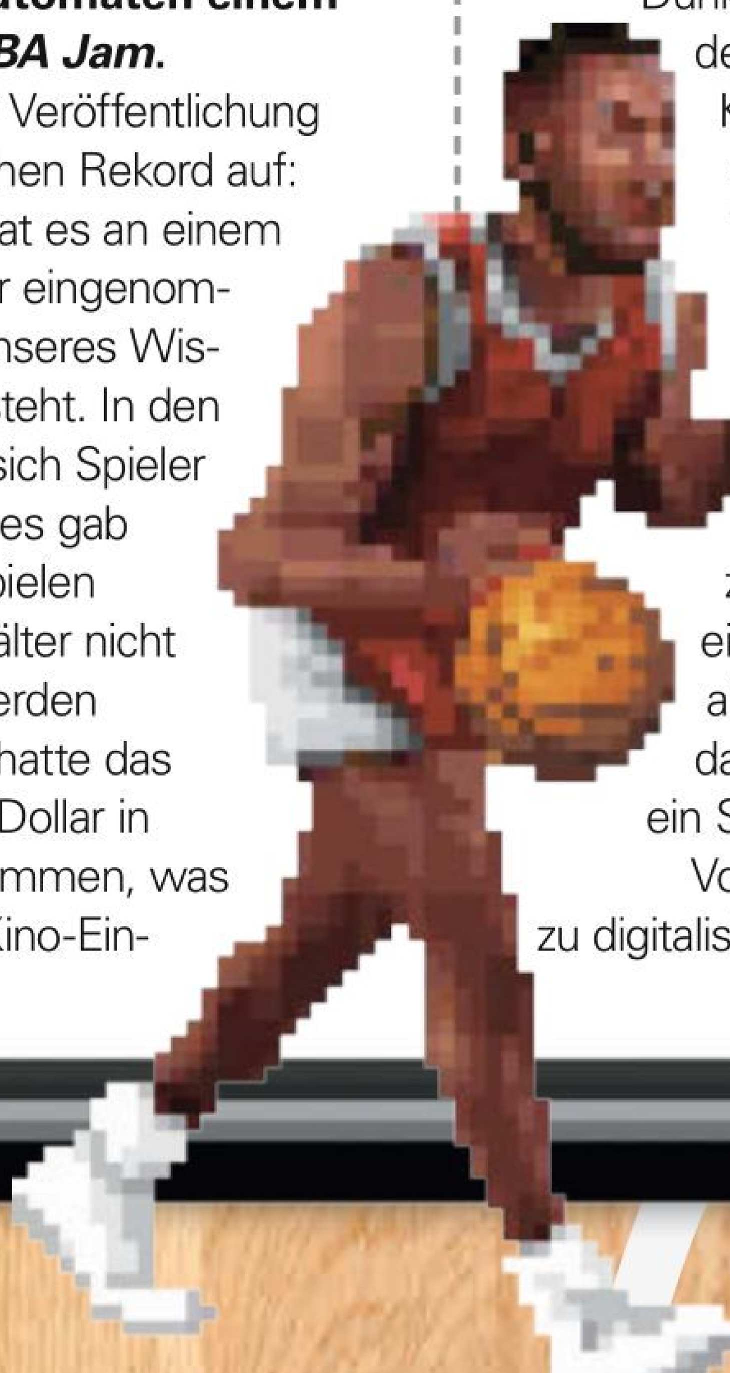

» Mark Turmell hat auch *Smash TV* entwickelt.



» [Arcade] He's on fire!

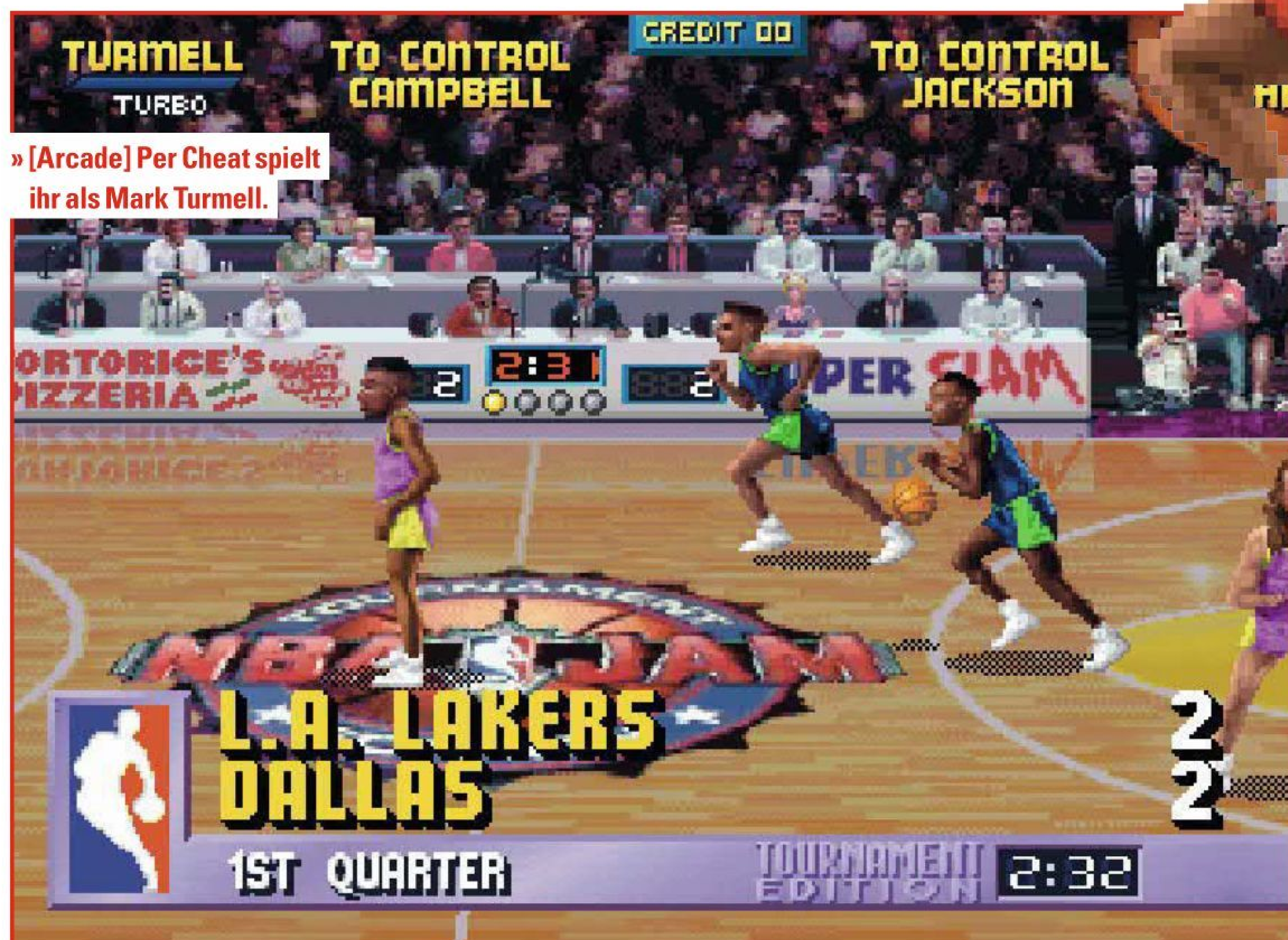
Zu Beginn eine Fangfrage: Welches Arcade-Spiel hat am meisten Geld eingespielt? *Pac-Man*? *Space Invaders*? *Donkey Kong*? *Street Fighter II*? In Sachen verkaufte Stück wären sie alle sicherlich ganz oben dabei. Aber betrachten wir die reinen Einnahmen, gebührt der Titel für den erfolgreichsten Automaten einem Sportspiel, nämlich *NBA Jam*.

Gleich bei seiner Veröffentlichung 1993 stellte *NBA Jam* einen Rekord auf: Innerhalb einer Woche hat es an einem Standort 2.468 US-Dollar eingenommen – ein Rekord, der unseres Wissens nach noch immer steht. In den Arcade-Hallen scharten sich Spieler um den Automaten und es gab Rangeleien, weil jeder spielen wollte und die Münzbehälter nicht schnell genug geleert werden konnten. Im ersten Jahr hatte das Spiel über eine Milliarde Dollar in 25-Centstücken eingenommen, was circa das Dreifache der Kino-Einnahmen von *Jurassic Park* ist, der zur selben Zeit in die Kinos kam. Auch 20 Jahre später ist das immer noch eine Menge Geld…



Neben der extrem wichtigen Lizenz (samt digitalisierten Abbildern bekannter Spieler) lagen die Stärken von *NBA Jam* in der komplett übertriebenen Spielmechanik. Dazu gehörten der Schwerkraft trotzende Dunks mit drei Meter hoch springenden Spielern, die den Ball in feurige Körbe pfeffern. Für Mark Turmell, der zuvor Eugene Jarvis beim Twin-Stick-Shooter *Smash TV* assistiert hatte, war das Projekt die Chance, einen Kindheitstraum zu verwirklichen. „Als ich mit dem Atari VCS anfing, war mein Traum, eine Lizenz für die NBA zu bekommen. Ich war seit jeher ein riesiger Fan der NBA sowie allgemein des Profisports – und das war meine erste Gelegenheit, ein Sportspiel zu machen."

Vor allem die Chance, reale Sportler zu digitalisieren, sprach Mark an: „Unserer



» [Arcade] Per Cheat spielt ihr als Mark Turmell.



» [Arcade] Portland liegt vorne.



» [Arcade] Jeder will als die Bulls spielen.

FAKTEN

- » **PUBLISHER:** MIDWAY GAMES
- » **ENTWICKLER:** MIDWAY GAMES
- » **ERSCHIENEN:** 1993
- » **PLATTFORM:** ARCADE (ORIGINAL), DIVERSE UMSETZUNGEN
- » **GENRE:** SPORTSPIEL

Meinung nach war das ein interessanter technologischer Vorzug, den wir nutzen konnten – und der Grund, weshalb *Mortal Kombat* sowie *NBA Jam* überhaupt zustande kamen. Die NBA war dafür perfekt geeignet: In dieser Liga gab es unterschiedliche Charaktere, echte Persönlichkeiten. Die Entscheidung der NBA für Lizenzprodukte hatte auch damit zu tun, wer diese vielfältigen Persönlichkeiten in seinem Produkt zu nutzen verstand."

Dabei war es alles andere als einfach, die Lizenz zu bekommen: „Als wir anfangs die NBA kontaktierten und sie baten, ihr Logo an der Seite der Automaten anbringen zu dürfen, wollten sie nichts mit uns zu tun haben." Damals galten alle Arcade-Hallen in New York als schäbig, eine Mischung aus Strip-Club und Treffpunkt von Drogenabhängigen. Für so etwas wollte die NBA nicht ihr Logo hergeben! Mark schmunzelt: „Wir mussten wir tatsächlich ein Video drehen, wie moderne Unterhaltungszentren wirklich aussehen. Also mit Kegelbahnen und Arcade-Automaten in idyllischen Vororten. Damit sie wussten, in welchem Umfeld ihr Logo zu sehen sein



» [Arcade] *NBA Jam* enthält echte Spielszenen.

»Der beste Einfall in *NBA Jam* war die ‚On Fire'-Regel.«

JOHN NEWCOMER

NBA TANKS

Eines der vielen Geheimnisse von *NBA Jam* ist das an *Battlezone* angelehnte Panzerspiel, das in frühen Versionen des Automaten enthalten war. Mark rekapituliert, wie es dazu kam: „Wir waren von 3D fasziniert, und Atari hatte dieses Panzerspiel mit Zieloptik. Wir waren einfach Nerds, die die Technologie verstehen wollten. Also bastelte einer der Programmierer, Shawn Liptak, an einem Spiel, in dem man auf Panzer schießen konnte. So wie er es integrierte, konnte man es umsonst spielen. Deshalb konnten die Leute einfach an den Automaten die richtige Kombination aus Buttons und Joystick-Bewegungen ausführen und so dieses Spiel starten. Als sich das herumsprach, riefen viele wütende Händler und Arcade-Besitzer bei Midway an, weil sie natürlich nicht wollten, dass die Spieler kein Geld einwerfen mussten. Ich habe noch einen der Briefe, er liest sich wirklich lustig: „Ihre Programmierer sind außer Kontrolle!", steht darin. Trotz diesem kostenlosen Minispiel brachte *NBA Jam* immer noch mehr Geld ein als je ein Automat zuvor…"



würde. Schließlich stimmten sie zu, und was in der Folge geschah, war wie ein Lauffeuer: Es waren nicht nur wir, die von der Lizenz profitierten. Bis heute treffe ich Leute, die mir erzählen, dass sie wegen des Spiels Fans der NBA geworden seien, das Spiel brachte der NBA eine komplett neue Fangruppe!"

Midways Abkommen mit der NBA war überraschend günstig: „Wir zahlten ihnen eine Lizenzgebühr von circa 25 Dollar pro Automaten", verrät Mark. „Sie verdienten ihr Geld an den Endprodukten; Williams hatte einen Vertrag mit Acclaim, um alle Arcade-Spiele wie *Mortal Kombat* oder *NBA Jam* auf die Konsolen zu portieren. Davon bekamen sie ebenfalls einen Anteil."

Obwohl Midway bereits das Basketball-Spiel *Arch Rivals* für Spielautomaten veröffentlicht hatte, entwickelte sich *NBA Jam* in eine ganz andere Richtung. „Ich habe *Arch Rivals* nur ein- oder zweimal gespielt. Mir hat der Grafikstil trotz der Seitenansicht nie gefallen: Ich bin kein großer Fan dieser comicartigen Optik."

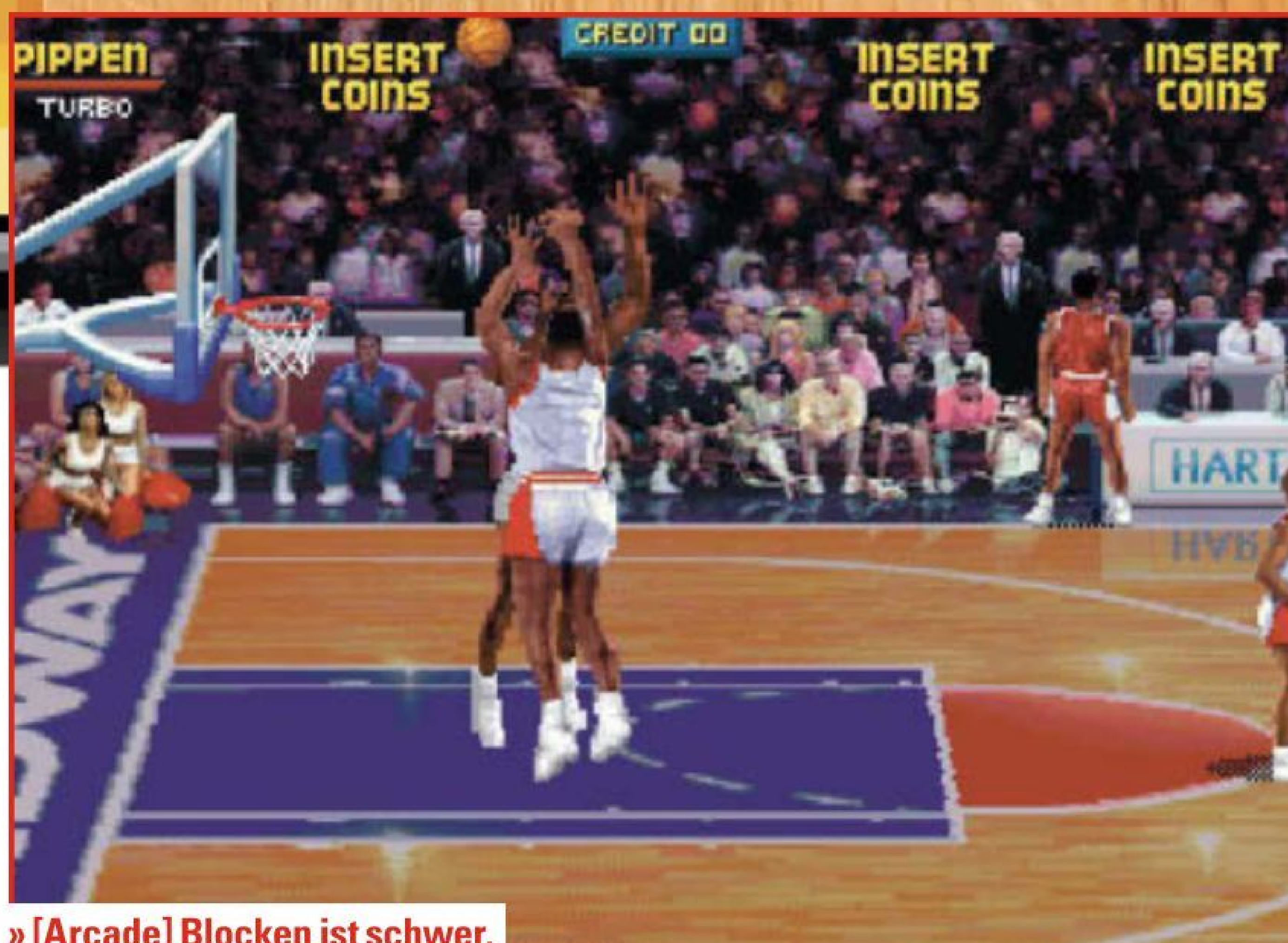
Einen direkten Einfluss auf *NBA Jam* hatte ein anderer Midway-Titel, und zwar von Joust-Schöpfer John Newcomer, der ebenfalls im Team war. John erinnert sich: „Ich hatte mit Ed Boon den sehr profitablen Automaten *Super High Impact Football* gemacht. Ed wollte *Mortal Kombat* entwickeln und Mark stellte ein Team zusammen, um die Formel von *High Impact* in einem Basketball-Spiel auf die nächste Stufe zu hieven. Mark war davon begeistert, das Spiel auf 2-gegen-2 auszulegen, damit das Spielfeld nicht überladen sein würde." ▶

Mark ergänzt: „Zu Beginn waren es 3-gegen-3, doch die Passfunktion erkannte nicht richtig, welcher Spieler den Pass bekommen sollte. Wir wollten es wirklich simpel halten, um sofort loslegen zu können. Das hatte ich von Eugene gelernt: Wenn du zu viele Knöpfe verwendest, endet das in Schwierigkeiten."

Neben dem Prinzip des „Einfach zu lernen, schwer zu meistern" war das abgefahrene, der Physik trotzende Gameplay eine gewaltige Stärke. John ist voll des Lobes: „Mark hat es wirklich verstanden, die Lizenz spaßig umsetzen. Er rückte mehr den Arcade-Aspekt in den Mittelpunkt als die Simulation." Dadurch sind die Dunks übermenschlich, und wenn ein Treffer nötig ist, dann gelingt er auch. „Man wünscht sich in solchen Spielen mehr Arbeitsspeicher, um sich noch mehr den abgefahrenen Dunks und übermächtigen Trickwürfen widmen zu können", fährt John fort. „Der brillante Einfall von Mark und seinem Team war die ‚On Fire'-Regel. Die gab die Taktik klar vor und verlieh dem Spiel durch brennende Bälle und in Flammen stehende Körbe ein visuelles Ausrufezeichen."

Womit wir beim berüchtigten „On Fire"-Feature von *NBA Jam* wären: Erzielt ihr mit einem Spieler zwei Körbe in Folge, schreit der lebhafte Kommentator „He's heating up!" Nach drei aufeinanderfolgenden Körben wird euer Sportler schnell wie Flash und hat eine pyrotechnisch verbesserte Wurfgenauigkeit, während das berühmte „He's on fire!" in der Halle erklingt.

„Diese Idee kam mir durch die Spielmechanik. Wir merkten, dass das Spiel zusätzlichen Schwung benötigte", sagt Mark. „Wir hatten einen Typen namens Tim Kitzrow für den Spielkommentar engagiert, und der improvisierte einfach Zeugs wie ‚Boomshakalaka!' oder ‚He's on Fire!', solche Sprüche eben."



» [Arcade] Blocken ist schwer.

» Dann ließ ich den Spieler viel höher springen, und fand das noch cooler. « MARK TURMELL, GAME DESIGNER

Für die Animationen brauchte das Team echte Basketball-Spieler als Vorlage. „Wir arbeiteten mit einem Haufen College-Studenten", erzählt Mark. „Ich fuhr buchstäblich in Chicago Schulhöfe sowie die DePaul University und das YMCA ab und sprach einfach die Sportler an. Wir mieteten einen Basketballplatz und begannen, jede Bewegung aufzunehmen. Wir kletterten sogar eine Leiter hoch und versuchten so, die Perspektive des Spiels nachzuahmen. Dann schnitten wir in Handarbeit die benötigten Modelle aus dem Material, und ich sortierte alle Bewegungen und wählte die passenden aus." Die Köpfe der digitalisierten Amateure wurden dann entfernt und durch die der NBA-Spieler ersetzt. „Wir fanden heraus, dass wir die Köpfe vergrößern mussten, damit man bei der Auflösung des Spiels die Profis erkennen würde können. Ich experimentierte mit dem Faktor herum, bis ich schließlich bei etwa 10 Prozent Vergrößerung landete."



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SNEAKERS
SYSTEME: APPLE II
JAHR: 1980

SMASH TV
(SIEHE BILD)
SYSTEME: SPIELHALLE, AMIGA, SCHNEIDER CPC, ATARI ST, C64, GAME GEAR, GENESIS, NES; SEGA MASTER SYSTEM, SNES; ZX SPECTRUM
JAHR: 1990 (SPIELHALLE), 1991 (PORTIERUNGEN), 1992 (SEGA-PORTIERUNGEN)

BUBBLE SAFARI
SYSTEM: iOS
JAHR: 2012

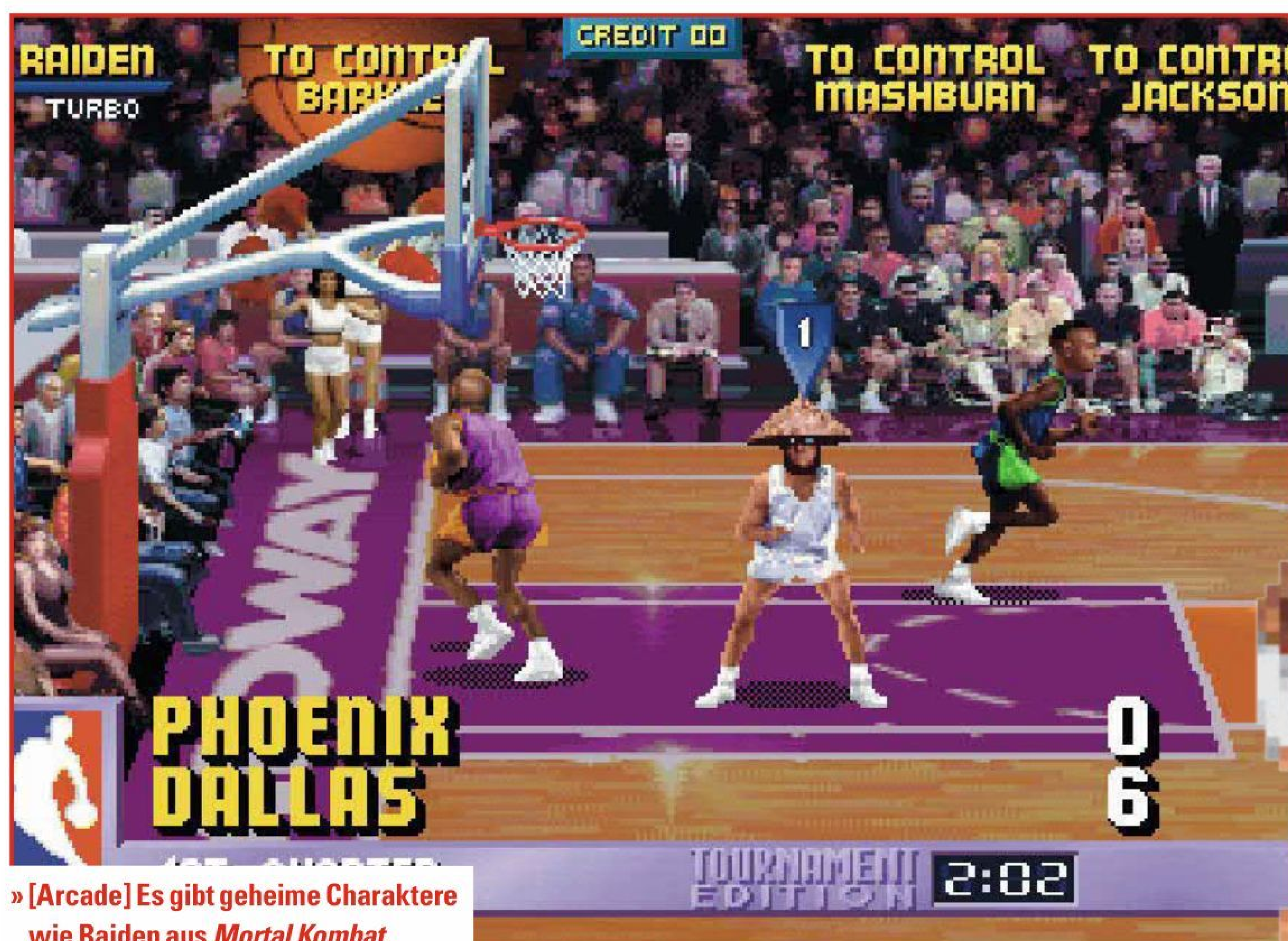
Auch der übertriebene Stil war keinesfalls schon zu Beginn geplant, behauptet Mark: „Ich hatte mir nicht zum Ziel gesetzt, ein überzeichnetes Spiel zu machen: Ich programmierte gerade einen Dunk und dachte ‚Das ist cool'. Dann ließ ich den Spieler viel höher springen, und fand das noch cooler. Ich arbeitete Dunk für Dunk weiter und versuchte es interessant aussehen zu lassen: Das wurde die Devise."

Mark berichtet, dass einer der örtlichen Spieler, Stephen Howard, später wirklich in der NBA spielte. „Jetzt ist er ein Motivationstrainer und redet oft darüber, wie er Teil des Projekts wurde und wie stolz er auf all seine Bewegungen ist, die er für *NBA Jam* gemacht hat!" Jedoch fehlten am Ende ein paar namhafte Stars. So war Michael Jordan in einer Version enthalten, die in Chicago getestet wurde. Doch er wurde entfernt, weil er die NBA verließ.

Den umgekehrten Fall schildert uns Mark: „Nach der Veröffentlichung des Spiels kontaktierte mich ein Händler aus Seattle und sagte ‚Hey, ich habe das Spiel gerade zu Gary Paytons Haus geliefert, er will im Spiel sein, und er wird dafür bezahlen!' Also baute ich Gary in einer speziellen Version ein und schickte den Händlern EPROMs, die sie in ihre diversen Automaten stecken konnten. Später wurde ich von dem Baseballspieler Ken Griffey junior kontaktiert, der ebenfalls im Spiel sein wollte. Kurz danach kontaktierte mich Michael Jordan, der auch im Spiel sein wollte. Obwohl er ja selbst den Stecker gezogen hatte ursprünglich, wollte er seine eigene Spezial-Version!"

Das waren nicht die einzigen Beispiele für das Interesse von seiten der Basketball-Stars. Als das Spiel erschien, kaufte sich der Profi Shaquille O'Neal zwei Geräte, erinnert sich Mark: „Und zwar eines für zu Hause und eines für Reisen. Er ließ es auf sein Hotelzimmer bringen, und so konnten er und seine Profi-Kollegen es zur Entspannung spielen. Es wurde so eine Art Insider-Spiel der NBA: Alle Profis spielten es und wollten darin vorkommen. Als wir im Nachfolger, *NBA Tournament Edition*, noch mehr Sportler einbauten, geriet die Sache echt außer Kontrolle…"

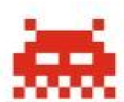
Ein Aspekt des Spiels, der weder Arcade-Hallen-Betreibern noch der NBA gefiel, war die Vielzahl an versteckten Easter Eggs wie *Mortal Kombat*-Charaktere, Profisportler-Versionen der Entwickler oder ein (kostenloses) Shoot-em-up im Stil von *Battlezone*. In späteren Automatenversionen fehlten viele dieser Secrets, aber manche sind bis heute von Mythen umgeben. „Für *NBA Jam* machten wir ein Bild mit einer Cheerleaderin, die einen



» [Arcade] Es gibt geheime Charaktere wie Raiden aus *Mortal Kombat*.

Basketball dunkt – und das landete auf dem Cover der amerikanischen GamePro", erinnert sich Mark. „Natürlich wollte jeder den Code wissen, zumal die Cheerleader Playmates waren – wir hatten den Playboy kontaktiert und um einige Models gebeten, und sie haben uns mehrere Mädels rübergeschickt! Als das rauskam, suchten die Leute nach deren Initialen und geheimen Codes. Wir hatten dieses eine Mädchen, Kerri Hoskins, die später zu Sonya Blade in der *Mortal Kombat*-Serie wurde. Sie erhielt zu Hause Anrufe von Kindern, weil wir ihren Namen veröffentlicht hatten. Die meisten geheimen Code-Nummern basierten auf Geburtstagen. So lautete der PIN für MJT, meinen eigenen Charakter, 322, weil ich am 22. März Geburtstag habe. Darum waren viele dieser Kinder auf der Suche nach Geburtsdaten, weil sie vermuteten, das seien die PINs für die Playmates."

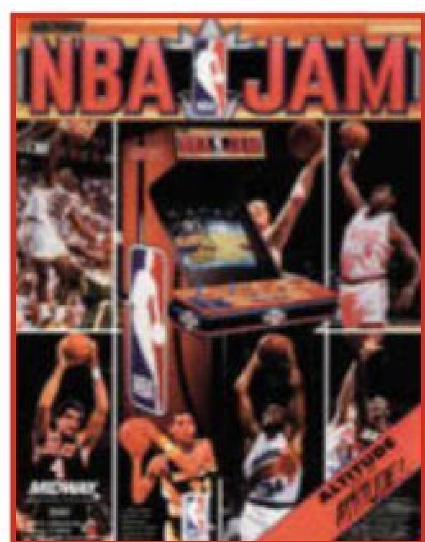
Rückblickend ist Mark Tumell mit dem abgefahrenen Gameplay von *NBA Jam* äußerst zufrieden. Er findet, dass es die Dramatik des von ihm geliebten Sports sehr aufregend rüberbrachte. Auf unsere Frage für die Gründe des enormen Erfolgs erwidert er: „Ich glaube, es war der erste Automat mit lizenzierten Sportlern. Der Sport war wirklich großartig; die NBA hatte all die Superstars wie Shaquille O'Neal, Scottie Pippen und Dennis Rodman, und zum ersten Mal konnte man sie wirklich selbst verkörpern. Das brachte sicherlich einen guten Teil der anfänglichen Fanbasis. Aber das war sozusagen nur das erste Viertel des Matches. Wie bei allem in der Spielebranche gilt: Ohne großartiges Spiel dahinter bleiben schon im zweiten Viertel die Münzen aus. Darum ist meine Antwort: Es lag vor allem am großartigen Gameplay! Man muss die Leute packen und ihnen das Gefühl geben, dass sie sich toll schlagen. Und das hat unser Spiel außerordentlich gut hinbekommen."



Vielen Dank an Paul Drury für sein Interview mit Mark.



» [Arcade] Scottie Pippen fliegt.





» Für *NBA Jam* wurde viel Werbung gemacht.

EXTREMSPORT-SPIELE

Mehr abgefahrene Sportspiele



ROCKET BALL (1985)

■ Vom Kultfilm *Rollerball* inspiriert, erschien *Rocket Ball* exklusiv für den C64. Wenn man bedenkt, dass es einen fiktiven Sport simulierte, war es ziemlich gelungen: Ihr fahrt auf Rollerskates in einer Arena im Kreis und schlagt euren Kontrahenten ins Gesicht. Es ist flott und macht gegen menschliche Kontrahenten am meisten Spaß – wie so viele Sportspiele.

CALIFORNIA GAMES (1987)



■ Hier könnte auch *Horace Goes Skiing* als erstes Extremsport-Videospiel stehen, aber *California Games* enthielt zum ersten Mal die Sportarten Surfen und Skateboard sowie BMX in einem einzigen, gut präsentierten Paket. Über die Jahre hinweg gab es viele Portierungen, aber neben der C64-Fassung mögen wir vor allem jene für das Sega Master System und Lynx.



SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE (1990)

■ Die Fortsetzung des Cyberpunk-Sportspiels *Speedball* ist eines der erfolgreichsten und beliebtesten Spiele der 16-Bit-Zeit – zu Recht! Die Mischung aus Handball, Eishockey und Zukunftssport ist schnell, absurd brutal, sieht gut aus und macht viel Spaß – besonders mit einer Handvoll Kumpels.

NFL BLITZ (1997)



■ Mark Turmells zweites Sportspiel für Midway nutzte die erfolgreiche Spielmechanik seines *NBA Jam* und fing den Nervenkitzel der NFL in einer neuen 3D-Engine ein. *NFL Blitz* konzentriert sich auf heftige Tackles und unmögliche Catches sowie Touchdowns. Es erreicht nicht ganz das Niveau von *NBA Jam*, ist aber eine exzellente Umsetzung des Sports für Arcade-Automaten.



JET SET RADIO (2000)

■ Die *Tony Hawk's*-Serie löste einen Trend aus und machte Skateboard-Spiele sehr beliebt. *Jet Set Radio* ist unter anderem dank seiner wunderschönen Cel-Shading-Grafik der wohl bizarrste und visuell kreativste Nachahmer dieses Trends – auf Inline-skates. 2002 wurde ein hervorragender Nachfolger veröffentlicht. Zudem gibt es Portierungen wie *Jet Set Radio HD*. Egal in welcher Version: Spielt es unbedingt!



» RETRO-REVIVAL

Turrican II

DAS VOLLENDETE



» PUBLISHER: RAINBOW ARTS
» ERSCHIENEN: 1991
» HARDWARE: AMIGA, C64 (SPÄTER ATARI ST, MS-DOS, ZX SPECTRUM, SCHNEIDER CPC)

Von Jörg Langer

***Turrican II* gilt bis heute als eines der besten Amiga-Actionspiele (und holte in der C64-Fassung das technische Maximum heraus). Dabei war der Vorgänger ein Jahr zuvor zwar grafisch schön gewesen, und das sowohl auf C64 als auch Amiga, aber spielerisch noch etwas unausgereift. Schon wenige Sekunden nach Spielstart eines der drei Leben aushauchen? In *Turrican* kein Problem! Generell gab es etliche unfaire Stellen und auch eigenartige Designentscheidungen.**

Turrican II war da geschliffener. Wohlgemerkt, es war immer noch bockschwer, und 1991 waren mir am Amiga meine C64-Actionreflexe partiell schon verloren gegangen. Oder meine Bereitschaft, Levels auswendig zu lernen und mich selbst zu „dressieren", hatte abgenommen. Immerhin war ich ein reifer 18-Jähriger, der immer mehr auf Rollenspiele und Strategie und immer weniger auf Knall und Bumm stand. Aber dennoch übte das Spiel von Factor 5 eine große Faszination auf mich aus: So viel Arcade-Feeling verströmten auf dem Amiga vielleicht noch *Rainbow Islands* und *Silkworm*, und *Turrican II* machte mehr her. Das galt für die flüssige, abwechslungsreiche Grafik ebenso wie für den fantastischen Soundtrack von Chris Hülsbeck.

Vor allem hatte *Turrican II* etliche Schwächen oder Nervigkeiten des Vorgängers ausgebügelt. Der Held, Bren McGuire, steuert sich besser, was angesichts der immer noch notwendigen exakten Sprünge unter Zeitdruck eine deutliche Komfortverbesserung darstellt. Es existierte nun nur noch ein Munitionstyp für alle Waffen, es gab weitere Upgrades, und auch Gegnerverhalten und Kollisionsabfrage waren verbessert. Dennoch ging nichts ohne Geduld und Können, denn die Levels waren riesengroß und steckten voller Geheimgänge und Extra-Leben.

Interessanterweise sieht die MS-DOS-Konvertierung von *Turrican II* (die ich nur aus Videos kenne) besser aus als das Amiga-Original. Ein kleines Indiz dafür, dass der PC als Spieleplattform den Amiga zu verdrängen begann. Dennoch erschien 1993 noch *Mega Turrican* für Amiga (und Mega Drive). Und bis heute rufen die Fans nach einer Fortsetzung (und trösten sich so lange mit den Soundtracks von Chris Hülsbeck). *







RETRO-REVIVAL

Star Control II

DAS DEFINITIVE WELTRAUM-RPG



» HERSTELLER: ACCOLADE
» ERSCHIENEN: 1992
» HARDWARE: MS-DOS (1994 AUCH FÜR 3DO)

Von Jörg Langer

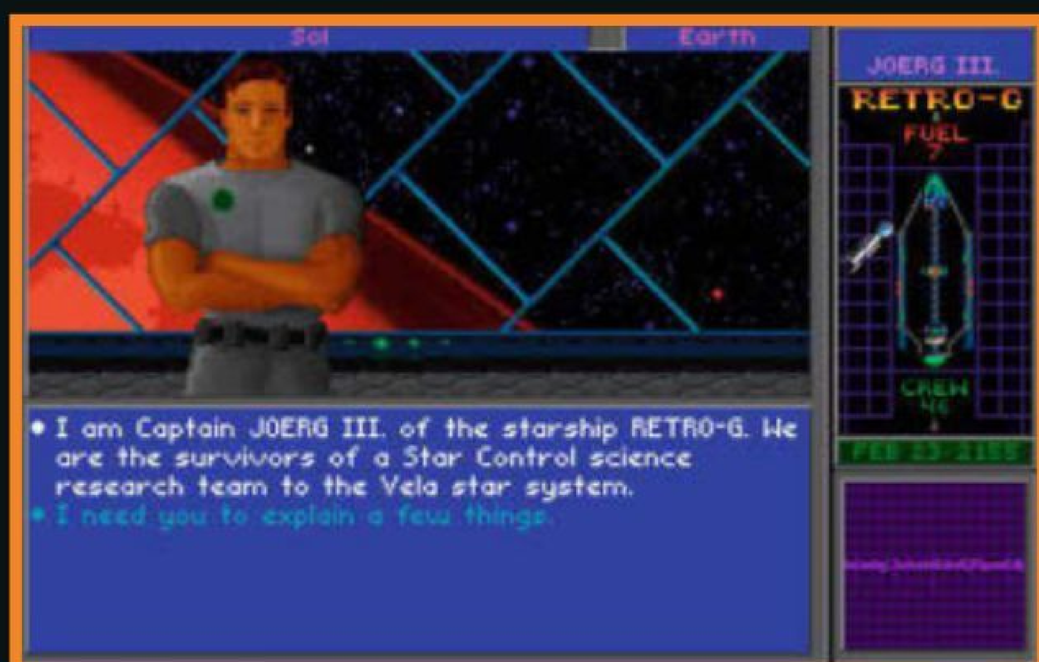
Die Menschheit ist nur noch eine auf der Erde gefangene Sklaven-Zivilisation, überdies droht das Ende des Universums. Zum Glück gibt es mich und mein Precursor-Raumschiff, um alles zum Guten zu wenden …

Paul Reiche III lobe ich auch an anderer Stelle in diesem Sonderheft, darum komme ich gleich zur Beschreibung seines zusammen mit Fred Ford erstellten Meisterwerks: *Star Control II: The Ur-Quan Masters*. Es ist ein episches Weltraum-RPG mit großer Betonung der Diplomatie (Multiple-Choice-Gespräche mit Aliens), weitere wichtige Elemente sind das Navigieren auf einer riesigen Sternkarte, Ressourcensammeln auf Planeten sowie Action-Kämpfe. Auch der stete Ausbau des eigenen Schiffs sowie die Erfüllung von Quests kosten Zeit und machen Spaß. Ganz ähnlich wie bei *Starflight* (der anderen großen Retro-Weltraumoper, die den Einzug in dieses Sonderheft ganz knapp verpasst hat) navigiert ihr in Sonnensystemen euer Schiff von Planet zu Planet, wobei es Massenträgheit gibt.

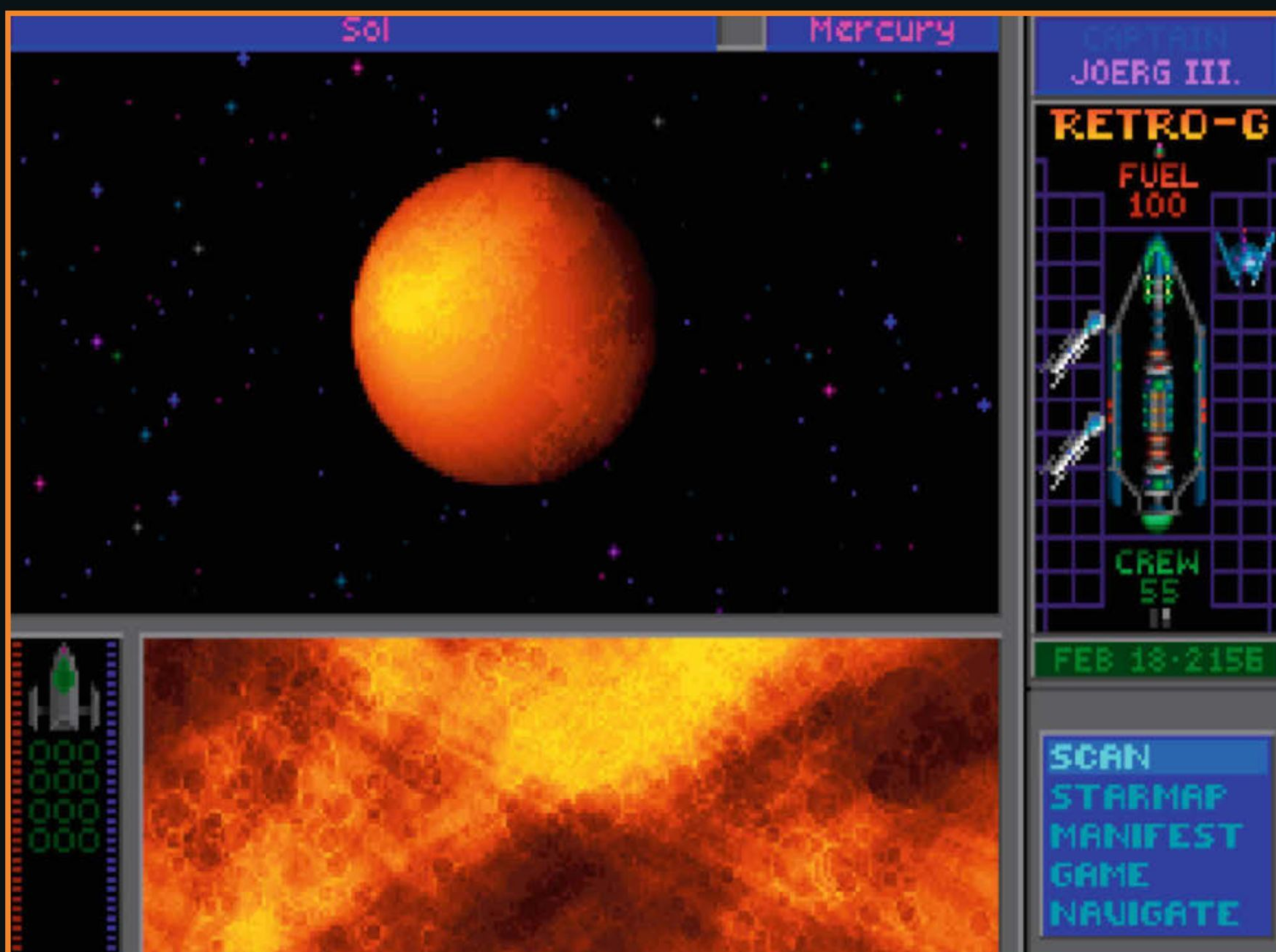
Just diese Massenträgheit macht euch das Leben in den Actionkämpfen schwer: Wer nur Schub gibt, schießt bald orientierungslos über den Bildschirm, dabei solltet ihr euch im Kampf gezielt drehen und so den Gegner beharken. Je nach Feindschiff müsst ihr ganz unterschiedliche Taktiken anwenden beziehungsweise auch andere Schiffe einsetzen. Euer Mutterschiff kommt nach einigen Spielstunden nur noch selten im Kampf zum Einsatz, vielmehr schickt ihr spezialisierte Alliierten-Schiffe ins Gefecht. Die an *Spacewar!* und Co. erinnernden Scharmützel sind ebenso schnell wie schwer, es ist keine Schande, sie von der KI führen zu lassen (die aber keine Wunder vollbringen kann).

Großartig sind die Gespräche mit den 22 raumfahrenden Spezies im Spiel, denen die Entwickler mit Musik, Zeichensatz, Satzbau und vor allem mit dem, was sie so von sich geben, jeweils einen eigenen Charakter gegeben haben. Von feindlich-brutal über arrogant-gönnerhaft bis weinerlich-feige ist so ziemlich alles an Eigenschaften vertreten, die Aliens im weiten Weltall eben so haben. Einige der Spezies versteht man erst gar nicht; und selbst wenn die Sätze entzifferbar sind, müssen sie noch lange keinen Sinn ergeben. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr Allianzen schmieden, Quests lösen und schließlich die mächtige Kampfstation der Ur-Quan aufspüren und vernichten. Die eigentliche Herausforderung ist aber lange Zeit, sich in der riesigen Spielwelt mit Tausenden von Planeten (562 davon mit Lebensformen) zurechtzufinden. Die Koordinaten einer besonders reichen oder gar einer „Regenbogen-Welt" sind wertvoll!

Selten unterschieden sich Erstling und Nachfolger so fundamental; *Star Control* ist ein Arcade-Spiel mit Strategie-Überbau. Ihr könnt es ausprobieren, solltet ihr bei GOG.com für 2 Euro zum Doppelpack greifen. Allerdings rate ich euch zur Fan-Fassung *The Ur-Quan Masters* (sourceforge.net/projects/urquanmastershd/), ein PC-Spiel auf Grundlage des von den Machern veröffentlichten Sourcecodes. Es nutzt die Grafik und Sprachausgabe der schöneren 3DO-Fassung sowie ein entscheidendes Feature: Die häufigen Sammel-Ausflüge auf die Planeten werden im HD-Remake auf etwa drei Vierteln des Bildschirms gezeigt, den Rest füllt die Gesamtkarte. Im MS-DOS-Original steuert ihr euren Gleiter fast nur auf Letzterer, als Mini-Fadenkreuz. Nur ein kleines Fenster zeigt rechts unten die direkte Umgebung des Gleiters, was das Erdbeben-Ausweichen und Lebewesen-Jagen massiv erschwert. *



» Ein Highlight sind die Gespräche mit den 22 Spezies.



67

1983 ● ARCADE

DIE BESTEN 100 SPIELE

VORDACH
Das Dach zeigt zwei der berühmten Fluggeräte, die im Spiel enthalten sind.

BILDSCHIRM
Die schöne Vektorgrafik wird auf diesem CRT-Monitor dargestellt.

RUND UM DEN BILDSCHIRM
Auch um den Bildschirm herum finden sich Elemente, die das Cockpit authentischer machen.

MÜNZSCHLITZ
Im Hintergrund der Münzvorrichtung befindet sich ein Teil des Todesstern-Schemas.

SEITENGRAFIK
Darth Vader und sein Schiff sind prominent auf der Seite abgebildet, ebenso X-Wing und Todesstern.

ATARIS AUTOMAT IST EINE WAHRE SCHÖNHEIT.



MÖGE DIE MACHT MIT UNS SEIN!

Im Jahr 1977 schlug *Krieg der Sterne* im Kino ein wie eine Bombe. Im Videospielsegment mussten die Fans der Trilogie bis Mitte 1983 warten, um eine wirklich würdige Umsetzung des Stoffs zu erhalten. Es war das Jahr von Ataris *Star Wars*-Automaten, ein waschechter 3D-Weltraumshooter mit farbigem Vektor-Monitor, wie er zuerst bei *Tempest* zum Einsatz kam. Bei dieser Technik wird das Bild nicht zeilen- und pixelweise aufgebaut, sondern die Objekte jeweils neu als Linien gezeichnet. Als Luke Skywalker spielten wir im X-Wing den Angriff auf den Todesstern nach. Noch besser: Es war das erste Atari-Spiel mit Sprachausgabe. Was könnte für Fans schöner sein, als den Worten der Schauspieler Mark Hamill oder Alec Guiness zu folgen?

Als die Vorlage von Ataris Automaten-Spiel, *Star Wars – Episode IV: Eine Neue Hoffnung*, 1977 in die Lichtspielhäuser kam, steckten Videospielkonsolen und Heimcomputer noch in den Kinderschuhen. Es war kaum möglich, den Nervenkitzel des Films in ein Spiel zu übertragen. Die erste Saat des Automaten-*Star Wars* keimte 1980, als Atari seinen Vektorgrafik-Klassiker *Battlezone* veröffentlichte. Dank seiner wegweisenden Elemente, so blickte man direkt am Automat der Panzersimulation durch ein Periskop, und der damals aufsehenerregenden Liniengrafik wurde es erst in den Spielhallen zum Hit und fungierte dann unter dem Namen *Bradley Trainer* auch als Simulator für den M2-Schützenpanzer beim US-Militär.

Zwei Jahre später erschien der videospielnahe Disney-Film *Tron*, der einen Lizenzboom auslöste. Als dann der dritte *Star Wars*-Film, *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*, in Anmarsch war, erschien die parallele Veröffentlichung einer Automaten-Umsetzung des ersten Films als naheliegende Wahl. Atari-Designer Mike Hally arbeitete mit sechs Entwicklern 18 Monate an dem Spiel. Mike hatte zuvor mit *Gravitar* bereits einen Erfolg gefeiert.

Ataris Vorgabe an ihn war einfach: Mach ein großartiges Spiel! Markeninhaber Lucasfilm war da eine ganz andere Nummer: Schon damals war George Lucas dafür gefürchtet, sehr wählerisch und anspruchsvoll zu sein, was die Umsetzung seines Babys anbelangte: Alle Lizenzprodukte und die verwendete Technologie hatten sich nahtlos in den S*tar Wars*-Kanon einzufügen!

Womöglich unter dem Einfluss von Ataris 2600er-Spiel *Star Raiders* nahm *Star Wars* die Gestalt eines Weltraum-Shoot-em-ups an, das sich um den Kampf um Yarvin IV dreht, also das Finale des Films. Mike Hally und Crew beschlossen, den Spieler in die Rolle von Luke Skywalker zu stecken, um TIE Fighter abzuschießen, bis zum Todesstern vorzudringen und den berühmten Flug durch den Graben zu schaffen. Lucasfilm stellte ein paar Regeln auf: So durfte Darth Vader zwar auftauchen, sein spezieller TIE-X-Jäger aber nicht zerstört werden. Held Luke wiederum durfte nicht sterben – oder wenigstens sollte man es nicht sehen.

Die Grafik von *Star Wars* war um Welten besser als die von *Battlezone*. Die Panzer waren träge Vehikel, *Star Wars* dynamisch und sehr schnell. Die Vektorgrafik war aber nicht bloß stilistisch sinnvoll fürs Spiel: Diese 3D-Technik war essenziell, um die TIE Fighter aus allen Blickwinkeln zu zeigen ▶



» Das Steuerhorn war der perfekte Controller für Luke Skywalkers X-Wing. «

CIARAN GULTNIEKS

Der Entwickler von Vektor Grafix über seine Erfahrungen bei der Entwicklung des legendären Automaten-Spiels.



RG: Wie ergab sich das mit dir und *Star Wars*?
CG: Ich arbeitete seit sechs Monaten für Vektor Grafix, ich war ihr erster Angestellter. Ich denke, ich bekam damit zu tun, weil da niemand sonst war. Domark hatte die Lizenz für Europa und beauftragte uns mit dem Job.

RG: Stand dir der Automat zur Verfügung?
CG: Ja, er stand direkt neben meinem Schreibtisch. Das war eine tolle Erfahrung für einen 16-Jährigen, der zuvor mit Automaten nur ab und zu bei Ausflügen ans Meer *[an den Strandpromenaden gab's in UK viele Automaten, Anm. d. Red.]* in Kontakt gekommen war.

RG: Kanntest du die zahlreichen Klone wie *3D Starstrike*?
CG: Mehr als das! Realtime Games, die Entwickler von *Starstrike*, saßen zufällig auf demselben Korridor zwei Türen weiter. Ich habe ihre Spiele extensiv gespielt. Ich befand mich also irgendwo zwischen dem Automaten neben meinem Schreibtisch und den Helden meiner Jugend gleich nebenan.

RG: Auf Spectrum gibt es keinerlei Sound und Musik.
CG: Wenn ich mich recht entsinne, wurde das mit dem Verzicht auf den Sound damit begründet, man wolle die maximale Performance gewährleisten. Das war gelinde ausgedrückt Marketing-Blabla. Tatsächlich wollte der Publisher das Spiel schnell auf den Markt werfen, und für den Sound blieb schlicht keine Zeit.

RG: Mit wem hast du an der Portierung gearbeitet?
CG: Andy Craven *[Mitgründer von Vektor Grafix, Anm. d. Red.]* und ich entwickelten die Versionen für Spectrum, Amstrad und PC. Wir brauchten acht Wochen dafür. Ich empfinde es als Privileg, damals die Möglichkeit gehabt zu haben, daran zu arbeiten. Ich schätze, es hat Vektor Grafix bekannt gemacht und wohl auch finanziell gelohnt.



» Jörg Langer von Retro Gamer am Original-Automaten.

und nach dem Abschuss in ihre Einzelteile explodieren zu lassen.

Der Vektormonitor war nicht der einzige Teil, den *Star Wars* von *Battlezone* übernahm. Auch die Eingabegeräte entsprachen der Militärversion *Bradley Trainer*: Der Spieler steuerte den X-Wing mit der intuitiv bedienbaren Steuergabel inmitten des visuell authentisch nachgebildeten Cockpits. Ein wahres Meisterstück! Später gab es auch einen Automaten zum Reinsetzen, der das Innere des Schiffs nachbildete und mit seinen integrierten Lautsprechern noch einen aufs Spielgefühl draufsetzte.

Wer sich an den Automaten wagt (was wir natürlich erneut getan haben für diesen Artikel), hat die Wahl zwischen den Schwierigkeitsgraden Leicht, Mittel und Schwer. Die letzten beiden gewähren Punkteboni. Zum Spielstart sehen wir den Todesstern, der unheilvoll im Hintergrund thront. Vermutlich aus Übersichtsgründen – schließlich besteht die gesamte Grafik aus Linien – ersetzten die Entwickler die typischen Laserschüsse der TIE Fighter durch Feuerbälle, glitzernden Ansammlungen von schildraubender Energie, die wie wütende Schneeflocken aussehen. Sie bleiben lange genug auf dem Bildschirm, damit wir sie abschießen und neutralisieren können. Unser X-Wing verfügt über einen Energieschild mit mehreren Ladungen, von denen jede einen Treffer abfängt. Verliert man sie alle, ist das Spiel vorbei.

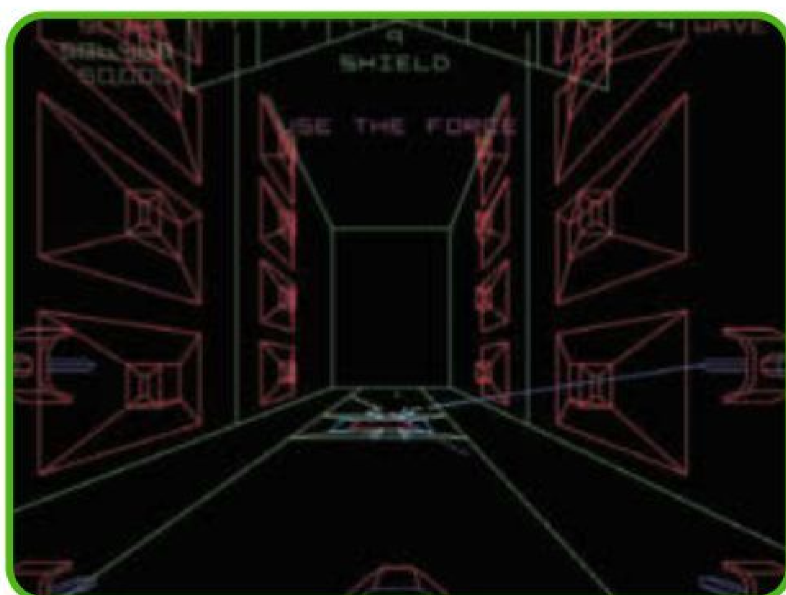
Nachdem wir erfolgreich den Feindangriffen entgangen sind und selbst einige TIE Fighter erledigt



» [Automat] Zielt auf die Spitze der Türme!



» [Automat] Flug über die Oberfläche des Todessterns.



» [Automat] Nur noch ein Schuss …

» Ataris Entscheidung, den Spieler den Todesstern mehrfach zerstören zu lassen, war genial. «

haben (alle müssen wir nicht abschießen), wechseln wir vom Anflug auf den Todesstern zum Flug über dessen Oberfläche. Dort rasen wir zwischen einer Reihe von rechteckigen Türmen hindurch, während Geschütze Feuerbälle in unsere Richtung rotzen. Ihr weicht ihnen aus oder schießt sie ab, bis ihr schließlich den Graben erreicht, wo ihr wie im Film zum finalen Schlag ausholt: Es gilt eine relativ kleine Öffnung zu treffen, um so eine Kettenreaktion auszulösen, die den ganzen Todesstern zerstört.

Der Graben ist gesäumt von Kanonen, die uns mit lästigen Feuerbällen eindecken. Auch hier könnt ihr die Geschosse abschießen oder ihnen ausweichen. Erschwert wird das Ganze durch Hindernisse, die mit jedem erfolgreichen Spieldurchlauf zahlreicher werden. Schließlich gelangt ihr ans Ende und zur Schwachstelle des Todessterns, auf die Luke den Torpedo abfeuert. Verfehlt ihr das Ziel, müsst ihr den Abschnitt komplett wiederholen. Trefft ihr ins Schwarze, ist der Todesstern Geschichte – für einige Sekunden, dann geht's mit mehr Gegnern erneut los.

Selbst heute macht das, auch aufgrund der fast in Vergessenheit geratenen Vektormonitor-Technik, noch richtig Spaß. Damals aber war der Effekt einfach überwältigend. Natürlich war es eine kluge Entscheidung gewesen, just den Angriff auf den Todesstern zum Inhalt zu machen. Das hat jedoch nur deshalb so gut funktioniert, da es sich in *Star Wars* dank des Controllers und der immersiven First-Person-Ansicht so anfühlte, als wenn man gerade wirklich einen X-Wing steuert. Die Atmosphäre wurde indes durch die enthaltenen Sprachsamples aus dem Film beflügelt. Mit R2-D2s Piepsen und Obi-Wans Ratschlag aus dem (sprichwörtlichen!) Off, auf die Macht zu vertrauen, kam man sich vor wie Luke Skywalker persönlich.

Mit mehr als 10.000 gebauten Automaten plus 2.450 Geräten der Reinsetz-Variante war es ein riesiger Erfolg für Atari. Erst zwölf Jahre später gelang dem Hersteller mit *Area 51* erneut ein Automaten-Spiel, dessen Erfolg eine Stückzahl jenseits der 10.000 rechtfertigte. Die Umsetzungen der Heimfassungen ließen nicht lange auf sich warten. Die ersten kamen von Parker Brothers 1983 und 1984, Domark zog 1987 und 1988 nach. Der Nachfolger kam bereits 1984. Atari lieferte allerdings ein ziemlich seltsames Spiel auf Grundlage von *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* ab, das zudem die Vektorgrafik für herkömmliche Sprite-Darstellung aus der Iso-Perspektive über Bord warf. Das führte vielleicht zu einem vielseitigeren Spielablauf, aber der Charme des Originals war dahin.



STEUERHORN
■ Der intuitive Controller basiert auf dem Steuerhorn des Militär-Simulators *Bradley Trainer*.

MIKE HALLY

Ataris Automaten-Veteran über sein vielleicht bestes Spiel.



RG: Was dachtest du, als man dir das *Star Wars*-Projekt anbot?
MH: Das war das Aufregendste in meinem Leben. Sie hätten Leute wie Ed Logg oder Ed Rotberg nehmen können, die mir überlegen waren, während ich bloß *Gravitar* und *Akka Arrh* gemacht hatte. Aus irgendeinem Grund entschieden sie, dass ich das Projekt leiten und das Spiel designen soll. Ich wusste nicht, wie viel Arbeit das bedeuten würde, doch ich wollte mit dem besten Team das beste Spiel machen. *Star Wars* war ein so wichtiger Titel, er musste erstklassig sein.

RG: War die Projektleitung schwierig?
MH: Ich sprach mit meinen Leuten über Hardware, die bei uns gerade in Entwicklung war und die perfekt fürs Spiel wäre. Aber die Entwicklung dauerte noch lange, so etwa eineinhalb Jahre, was damals viel Zeit für ein Automaten-Spiel war. Heute wirkt es simpel, aber es war die Art von 3D, für die wir die Hardware, den Automaten und den Controller entwickeln mussten, der der Schlüssel dafür war, wie man es spielt. Dann musste es von Lucas abgesegnet werden, was noch mehr Zeit beanspruchte.

RG: Die Verwendung eines Vektorbildschirms im originalen *Star Wars*-Automaten gibt dem Spiel etwas Zeitloses. Wie wichtig war das damals?
MH: Wenn du ein Weltraum-Spiel machen willst, das dunkel ist und in dem es Sterne gibt, dann ist ein Vektorbildschirm perfekt – so lange du nicht Massen von Gebäuden oder realistischen Kram willst, brauchst du keine Rastergrafik. Es war die Hardware, die wir hatten, und Vektorbildschirme waren damals immer noch das Ding im Automatensegment.

RG: Von der Integrierung der Sprachausgabe profitierte die Atmosphäre. War der Einbau schwierig?
MH: Die Dialoge umfassten einige lange Zeilen, die ich rausnehmen konnte. Aber sonst war die Sprachausgabe schwierig umzusetzen, genauso wie die Musik.

RG: Im Automaten zum Reinsetzen fühlt man sich wie in einem X-Wing. War der von Beginn an geplant?
MH: Wir wussten, dass das Spiel sowohl für die Sitz- als auch die Steh-Variante perfekt geeignet wäre. Das ist der Grund, weshalb wir solche coolen Leisten rund um den Monitor angebracht und dieses transparente, dunkle Plexiglas verwendet haben, damit die Leute sehen konnten, was passiert. Und wir arbeiteten lange am Controller, bis er sich gut anfühlte.

RG: *Star Wars* wird immer wieder unter den beliebtesten Automaten aller Zeiten genannt. Woran liegt das?
MH: Das Spielprinzip ist simpel, aber herausfordernd. Und wer liebt *Star Wars* nicht? Man fühlte sich wie Luke persönlich, der Zerstörer des Todessterns. Es ist das beste Spiel, das ich gemacht habe!



Von links nach rechts:
NES-Version, Spieler-Auswahl,
PC-Engine-Fassung mit fünf Spielern.









Bomberman

SÜSSER SPRENGKÖRPER.



» PUBLISHER: HUDSON SOFT
» ERSCHIENEN: 1983 (MSX, NEC, SHARP, ZX SPECTRUM), 1985 (NES)
» HARDWARE: ARCADE, NES, MSX, GBA

Von Michael Hengst

1983 als Einzelspieler-Spiel entwickelt, entpuppte sich Hudson Softs *Bomberman* (hierzulande als *Eric and the Floaters* erschienen) schnell als eine der wohl langlebigsten Spieleserien aller Zeiten und begeisterte vor allem in späteren Varianten durch den furiosen Mehrspieler-Modus.

Dabei ist das grundlegende Spielprinzip, sagen wir mal freundlich, überschaubar: Eine knuddelige Spielfigur, die an ein Michelin-Männchen mit brennender Lunte erinnert, stapft durch ein bildschirmfüllendes, aus der Vogelperspektive gezeigtes Labyrinth voller Gegner.

Das Labyrinth besteht aus fixen Wänden und Backstein-Mauern, die das kleine Männchen mit Bomben wegsprengen kann, um sich seinen Weg zu bahnen. Ist eine Bombe gelegt, explodiert diese nach kurzer Zeit – Zeit, die der Spieler braucht, um sich in Sicherheit zu bringen. Die Gegner müssen durch das geschickte Platzieren der Sprengkörper in die Luft gesprengt werden. Sind alle Gegner weg, geht es im nächsten Level weiter. Nicht ganz einfach, da der Radius der Explosionen sehr beschränkt ist und der Spieler versuchen muss, die Gegner in den Gängen des Labyrinths mit der Bombe einzusperren. Ist der Einzelspieler-Modus noch bescheiden vergnüglich, explodiert der *Bomberman*-Spielspaß im Duell mit einigen Freunden und Kollegen förmlich.

So gilt bei Fans und Fachleuten auch die PC-Engine-(Turbografx)-Fassung aus dem Jahr 1990 unter den rund 60 Fassungen des Spiels als die wohl klassischste und spaßigste (diese seht ihr auch im großen Bild). Hier konnte und kann man per Adapter mit bis zu fünf Spielern gleichzeitig via Bombe Steine und vor allem die lieben Mitspieler wegpusten. Kernige *Bomberman*-Matches waren in der Regel kurz, aber immens heftig und gerieten gelegentlich aus dem Ruder. Von gut gemeinten Schimpftiraden bis zum handfesten Gerangel um Joypad und die vermeintlich besten Plätze vor dem Fernseher sorgte das simple Prinzip für Spielspaß pur.

Das lag auch daran, dass eine überschaubare Anzahl an Extras dem Match zusätzliche Würze lieferte: Konnte Bomberman von Haus aus nur jeweils eine Bombe legen und musste dann bis zur Explosion des Sprengkörpers warten, bevor er einen neuen platzieren durfte, erlaubte ein Extra das Legen von mehreren Bomben gleichzeitig. Eine Flamme vergrößerte zudem den Explosionsradius. Schnell hatte sich mit solchen Power-ups aber auch der Bombenleger selbst in seine digitalen Bestandteile zerlegt. Das deutsche Wort „Schadenfreude" wurde wohl extra für *Bomberman* erfunden. Hier wurden solide Freundschaften auf eine harte Probe gestellt.

Daran hat sich auch heute nichts geändert. Für ein zünftiges „Bomberman"-Gefecht im Kreis einer Handvoll Mitstreiter lässt so mancher Spieler gern moderne, technisch hochgezüchtete Multiplayer-Shooter links liegen. *Bomberman* ist schlicht und ergreifend zeitlos und entwickelt auch nach gut 30 Jahren eine explosive Spielspaß-Kraft, die einem *Battlefield* oder *Call of Duty* die virtuelle Schamesröte ins Gesicht treiben kann. Kein Wunder, dass *Bomberman* auch heute noch einen festen Platz im Konsolenrepertoire der Publisher hat. Neueste Version ist die im März erschienene Fassung für die Nintendo Switch, die via Online-Anbindung Matches mit bis zu acht Spielern erlaubt. Wobei die Entwicklung von *Super Bomberman R* wohl etwas länger gedauert haben dürfte als die Version des Ur-Vaters auf dem NES. Die Legende besagt, diese sei von Entwickler Shinichi Nakamoto in nur 72 Stunden programmiert worden. 

65
1990 ● AMIGA
DIE BESTEN 100 SPIELE

SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE

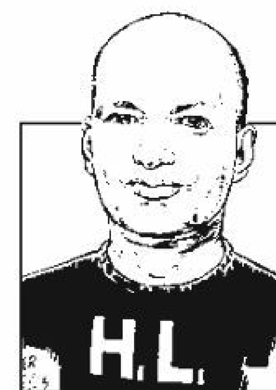
War es nun das perfekte Sportspiel für Actionfans – oder der ideale Actiontitel für Sportfreunde? Souverän setzte sich *Speedball 2* zwischen die Genrestühle und macht dort dank seiner zeitlosen Spielbarkeit heute noch eine famose Figur.

Schon 1988 experimentierten die Bitmap Brothers mit einer futuristischen Sportart, die unkompliziert und schnell genug war, um auch Leibesertüchtigungs-Muffel anzulocken. Das erste *Speedball* hatte kleine, schmale Arenen, die lediglich vertikal scrollten. Das Herumgebolze eines an den Wänden abprallenden Balls war durchaus spaßig, fühlte sich aber eher wie *Breakout* als wie der Teamsport der Zukunft an.

1990 meldete sich die *Speedball*-Liga zurück. Die Bitmaps hatten bei der *Brutal Deluxe* unterbetitelten Fortsetzung das Spielprinzip in allen Belangen konsequent verbessert und erweitert, ohne die Grundidee zu verhunzen. Die Teams wurden auf jeweils neun Athleten vergrößert, die erweiterten Spielfelder scrollten jetzt in alle Richtungen. Im Kampf um den Ball ist so ziemlich alles erlaubt; brutale Fouls werden nicht bestraft, sondern belohnt: Tackeln wir einen gegnerischen Spieler so mürbe, dass er verletzt ausgewechselt wird, gibt's dafür genauso viele Punkte wie fürs Erzielen eines Tores. Die Keeper an beiden Enden des Spielfelds sind ihrerseits rabiate Rowdies, die beim Grabschen nach dem Ball so rücksichtslos Angreifer niedermähen, dass man sie für den Toni-Schuhmacher-Gedächtnispreis nominieren möchte.

Hinter der krachigen Fassade stecken bemerkenswert viele Details und Finessen. Auf dem Spielfeld liegen Boosts und Kleingeld herum, in einem Manager-Menü investieren wir die Barschaft in Training und Transfers, um unser Team langfristig aufzubauen. Ein Liga-Modus mit einer guten Bandbreite an Computergegnern sorgt für kompetente Solo-Beschäftigung, aber nichts erreicht die Intensität von Zwei-Spieler-Duellen.

Gegenüber Eurogamer.net fasste es Mike Montgomery von Bitmap Brothers einmal treffend zusammen: „Der Einzelspieler-Modus mit Liga und Pokal war gut, aber *Speedball 2* war vor allem ein Zwei-Spieler-Game. Du konntest dich im Pub betrinken, dann ein paar Pizzas schnappen und mit deinen Kumpels nach Hause gehen, um *Speedball 2* bis in die frühen Morgenstunden zu zocken. Es war diese Art von Spiel."



Von Heinrich Lenhardt

STRAFFE STEUERUNG



Ein Feuerknopf reicht

In modernen Sportspielen verknotet man sich bei mancher Tastenkombination regelrecht die Finger, doch *Speedball 2* begnügt sich bei der Steuerung mit einem einzigen Feuerknopf. Erstaunlich, was sich damit alles anstellen lässt: Die Länge des Knopfdrucks bestimmt die Wurfweite und Höhe, dem Ball lässt sich sogar etwas Effet verleihen. Die erforderte Diagonalpräzision ist eine Domäne von Digital-Joysticks wie dem Competition Pro. Die Mega-Drive-Umsetzung spielt sich mit dem Controller-Steuerkreuz eine Spur schwammiger, von der üblen Touchscreen-Bedienung der iOS-Neuauflage *Speedball Evolution* mal ganz zu schweigen.

TEMPO UND SPIELGEFÜHL



Rasante Rüpel

Die erste Regel von *Speedball 2* lautet: Es gibt keine Regeln in *Speedball 2*! Ok, welche Aktion wie viele Punkte einbringt, ist irgendwie definiert. Aber was sich die Spieler gegenseitig antun dürfen, das fällt in die Kategorie „alles geht". Ohne Sorge vor farbigen Kartonscheiben wird gegrätscht, was der Joystick hergibt. Ballbesitz währt selten lange: Ein Gegenspieler ist nie weit, vor dem nächsten Tackling sollte man die Kugel rasch wieder los werden – bevorzugt in Richtung des anderen Tors, versteht sich. Alles geschieht mit einem scharfen Tempo, dem jedoch die Balance zwischen Kontrollierbarkeit und Chaos gelingt.

EXTRAS IN DER ARENA



Gut gefüllte Spielwiese

Die Vergrößerung von Spielfeld und Mannschaften war die vielleicht wichtigste Verbesserung gegenüber dem Vorgänger. Pässe spielen nun eine größere Rolle, die Schlägertruppe reift zum richtigen Team. Gespielt wird immer in derselben Arena, doch zufällig verteilte Extras und Geldmünzen sorgen für eine unberechenbare Komponente. Es geht nicht nur ums Torewerfen – die Vielfalt des Spielfelds erlaubt verschiedene Taktiken. Auch das Bewerfen bestimmter Ziele bringt kleine Punktmengen ein, die Aktivierung eines Score-Multiplikators kann der Auftakt für eine Aufholjagd in der Schlussphase sein.

STARKE SOLO-SPIELMODI

DIVISION 1

	TEAM	PL	WO	DR	LO	FOR	AGN
1	SUPER NASHWAN	11	11	00	00	100	007
2	FATAL JUSTICE	11	09	00	02	072	009
3	TURBO HAMMERS	11	08	00	03	059	017
4	LETHAL FORMULA	11	07	00	04	046	032
5	MEAN MACHINE	11	03	01	07	020	046
6	EXPLOSIVE LORDS	11	04	00	07	009	035
7	RAGE 2000	11	00	02	09	004	054
8	POWERHOUSE	11	00	01	10	004	114

Liga-Freuden für Aufsteiger

Speedball 2 will vor allem zu zweit gespielt werden. Muss es aber nicht: Für einsame Stunden gibt es eine Fülle an unterhaltsamen Varianten. Beim Liga-Modus beginnen wir in der unteren Spielklasse und qualifizieren uns erst durch Erreichen eines der beiden Spitzenplätze für die Top-Division. Raffiniert: Bei der Tabellenberechnung gibt's für jeweils zehn in einem Match erzielte Punkte einen Extra-Zähler. Es lohnt sich also, möglichst torreich zu gewinnen, und selbst bei Niederlagen winken damit Trostpünktchen. Im alternativen Manager-Modus können wir uns ganz auf die Personalplanung konzentrieren und den Partien einfach zugucken.

MANNSCHAFT



Tüftelnder Teamchef

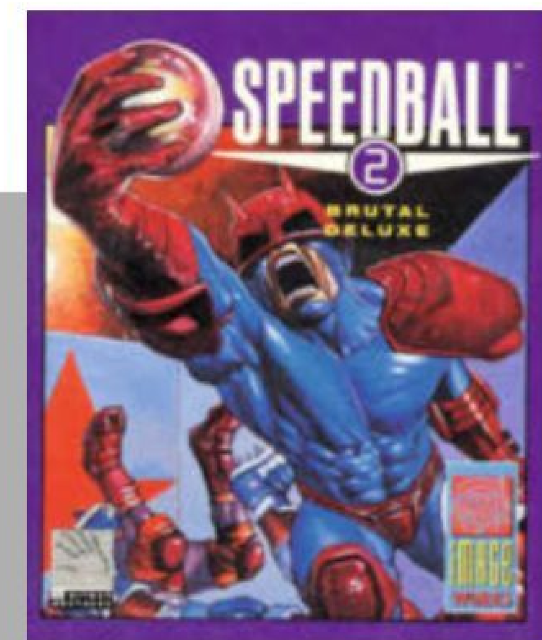
Hinter der furiosen Dauer-Grätscherei des Spielgeschehens steckt einiges an statistischem Unterbau. Jede einzelne Spielfigur verfügt über acht Attribute, von der Wurfwucht bis zur „Power" (härtere Tacklings, um gegnerische Spieler häufiger zu verletzen). Stars sind merklich schneller als Rekruten. Zwischen den Partien werden die Werte des Personals mit besserer Ausrüstung gesteigert. Oder wir sparen ein wenig und leisten uns einen neuen Spieler auf dem Transfermarkt. Auf diese Weise verbessert der Teamchef allmählich alle neun Positionen – und da es öfters zu Verletzungen kommt, sollte man auch die Ersatzbank nicht vernachlässigen.

LIEBE ZUM DETAIL



Sinn für Humor

„Ice Cream! Ice Cream!", lautet der internationale Erkennungsruf von *Speedball-2*-Sportlern. Die Stimme des unsichtbaren Eisverkäufers, der manchmal seine Waren anpreist, ist nur eines von zahlreichen Schmunzeldetails. Einige Teamnamen sind hinreißend, neben unserer Mannschaft „Brutal Deluxe" gibt es zum Beispiel auch „Violent Desire" oder die „Turbo Hammers". Dazu passend gucken die Visagen der Spieler-Porträts so grimmig und gefährlich, dass höchste Selbstparodie-Regionen erreicht werden. Knuffig auch die Roboter-Sanitäter, die geschwind aufs Spielfeld flitzen, um einen Halbtoten abzutransportieren.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** AMIGA, ARCHIMEDES, ATARI ST, C64, CD32, DOS-PC, GAME BOY, GBA, NES, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, PLAYSTATION, XBOX 360
- » **PUBLISHER:** IMAGEWORKS, VIRGIN, ET AL.
- » **ENTWICKLER:** BITMAP BROTHERS
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1990
- » **GENRE:** ACTION-SPORTSPIEL

Was die Presse sagte…



Foto: kultboy.com

Power Play 2/91: 73%
»Das Spielfeld ist jetzt größer und erlaubt bessere Kombinationen […] Das Trainieren und Aufspüren von neuen Spielern ist ein netter Zusatz. Wer eine gute Mischung aus den Genres Action und Sport sucht, wird mit *Speedball 2* hervorragend bedient.« *(Heinrich Lenhardt)*

ASM 1/91: 11/12
»Das Scrolling ist flüssig, die Animationen der Spieler sind gut. […] Auch die Steuerung ist exakt und einfach zu handhaben, ganz so, wie man es vom Original her gewöhnt ist. *Speedball 2* ist wirklich eine Klasse für sich!« *(Hans-Joachim Amann)*

Was wir denken

Kaum ein anderes Spiel hat die Mischung aus Action und Sport so spaßig hinbekommen wie *Speedball 2*. Der Zwei-Spieler-Modus bringt heute noch jede Party in Schwung.

64

1992 • SNES

DIE BESTEN 100 SPIELE

CONTRA III
THE ALIEN WARS

DIE *CONTRA*-REIHE WAR SCHON IMMER FÜR GEPFLEGTE PIXEL-GEMETZEL GUT, ABER MIT DER 16-BIT-POWER DES SNES BOTEN SICH KONAMI BISLANG UNGEAHNTE MÖGLICHKEITEN. WIR BLICKEN ZURÜCK AUF EINES DER BESTEN RUN-AND-GUNS DER SPIELGESCHICHTE.



» [SNES] Im letzten Level geht es den Aliens in ihrer Heimat an den Kragen.





Aus alter Hardware lässt sich, vor allem gegen Ende einer Generation, erstaunliche Leistung abrufen. Mit cleverer Programmierung und dem vollständigen Ausnutzen der Hardware sind so kleine Wunder möglich. Irgendwann gelangt man allerdings an den Punkt, an dem nur neue Technik größere Innovationen ermöglichen kann, sei es mit ausgeklügelten Grafikchips oder einfach purer Rechenpower.

Einer dieser Zeitpunkte war 1992, als *Contra III: The Alien Wars* auf dem SNES erschien. Das Spiel beeindruckte mit intensiver Action, die auf der älteren Generation einfach nicht darstellbar gewesen wäre. Nach dem grandiosen Arcade-Debüt wurde *Contra* für sämtliche Systeme konvertiert, Nintendos 8-Bit-System allerdings war der schnellen Action nicht ganz gewachsen. Konamis Programmierer hatten viel zu tun, um das Flackern der Sprites sowohl in *Contra* als auch in *Super C* zu minimieren, und *Contra Force* litt stark unter den Geschwindigkeitseinbußen.

Mit der größeren Leistung des SNES konnten diese Probleme behoben werden, wovon vor allem *Contra III* stark profitierte. Selbst bei größeren Gegnerzahlen oder Feuergefechten blieb die Spielgeschwindigkeit konstant, die vielen Sprites konnten ohne Probleme dargestellt werden. Natürlich hat die bessere Hardware dabei geholfen, allerdings sind auch die Programmierkünste von Mitsuru Yaida und Hideyuki Suginami nicht von der Hand zu weisen. Ihre effiziente Nutzung der CPU ermöglichte erst die grafischen Spielereien, die *Contra III* wie einen Arcade-Titel aussehen ließen.

Die Entwickler schafften es, jedes der herausragenden Merkmale des Spiels beizubehalten. Die komplette Auswahl an Waffen war verfügbar, angefangen vom Laser über die schweren Geschütze bis hin zur zielsuchenden Kanone. Zusätzlich erhielt das Spiel einen Koop-Modus und ein neuartiges Leveldesign.

Der erste Level ist vertrautes *Contra*-Territorium, er scrollt seitlich durch eine zerstörte Stadt mit Sprengfallen, Panzerfahrt inklusive. Aber schon im zweiten Level kann man die Neuerungen deutlich sehen. In einem nichtlinearen Labyrinth muss der Spieler zuerst bestimmte Ziele zerstören, bevor der Weg zum Bosskampf frei wird. Im Koop-Modus können beide Spieler das Labyrinth gleichzeitig an verschiedenen Stellen erkunden, denn das Spiel verfügt über einen Split-Screen-Modus. ▶



GEBURTSTAGS-SAMMLUNG

Nobuya Nakazato über Konamis *Contra*-Jubiläumspaket.



» Nobuya Nakazato war Director von *Contra III* und *Hard Corps.*

Konamis dritte große Spielesammlung zelebriert den 50. Geburtstag der *Contra*-Reihe. Darin enthalten sind mehrere Klassiker, darunter Arcade-Hits wie *Contra* und *Super Contra*, das NES-Spiel *Super C* sowie *Contra III: The Alien Wars* und auch *Contra: Hard Corps.*

„Ich war nicht direkt in den Findungsprozess der *Contra Anniversary Collection* mit eingebunden", erklärt Nobuya. „Das Team hat mich jedoch immer mal wieder um Rat gebeten, und ich habe ihnen so gut geholfen, wie ich konnte."

Konami war es besonders wichtig, dass die Fans der verschiedenen Konsolen alle auf ihre Kosten kommen würden. „Sowohl *Contra* als auch *Probotector* sind enthalten, die meisten Spieler können sich also auf etwas für sie Neues freuen", so Nobuya weiter. „Wir haben sogar eine Unterstützung für 50 Hz und 60 Hz, was die hartgesottenen Fans jubeln lässt."

Nach *Contra III* arbeitete Nobuya an *Contra: Hard Corps, Contra: Shattered Soldier, Neo Contra* und *Contra Rebirth.* Er hat also jede Menge Erfahrung, was nahelegen würde, dass er auch intensiv an der Entwicklung der Sammlung mitgewirkt hätte. „Da ich nicht federführend an der Sammlung gearbeitet habe, habe ich auch nicht entschieden, welche Spiele mit aufgenommen wurden und welche nicht", erklärt er uns.

„Ich bin jedoch sehr zufrieden mit der Auswahl der Spiele und denke, dass die Fans davon begeistert sein werden. Wenn ich Spiele entwickle, denke ich immer, dass mein nächster Titel der bisher beste sein wird. Schlussendlich entscheiden aber die Spieler, welchen Titel sie bevorzugen."

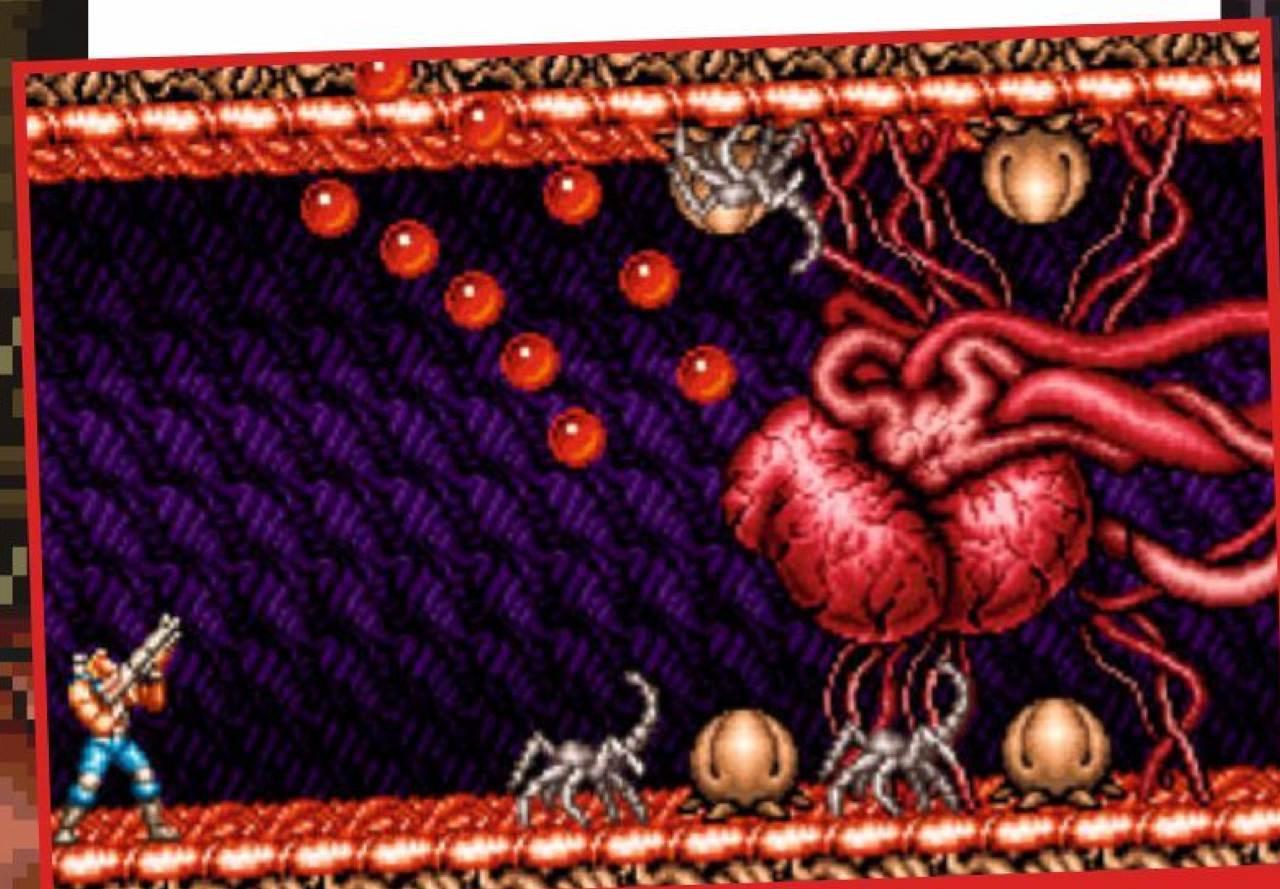
Die *Contra Anniversary Collection* erschien am 11. Juni 2019 für die PlayStation 4, Xbox One, Switch und den PC.

Auch die nachfolgenden Levels zeigen immer wieder Neues. Im dritten Level bekämpft man mehrere Minibosse, während man sich an Wänden und Geländern entlanghangelt. Den Anschluss bildet eine Verfolgungsjagd auf einem Jet-Bike, und im letzten Level geht es sogar in die Basis der Aliens.

Die aufwendigsten Stages bleiben jedoch den Bosskämpfen vorbehalten, sei es der riesige Skelettroboter, der durch eine Wand bricht, oder eine Luftschlacht, bei der sich der Held an fliegenden Raketen festhält. Beeindruckend finden wir auch den spinnenartigen Flugroboter, der mit Hilfe von zwei rotierenden Grafiklayern einen sich bewegenden Rotor darstellte.

Diese Effekte wurden audiovisuell hervorragend umgesetzt, die Hardware des SNES erlaubte es den Entwicklern, *Contra III* zum herausragendsten Spiel der Serie zu machen. Nobuya Nakazato, Chefdesigner bei Konami, hatte 256 Farben zur Verfügung, um die vielen Details in den Sprites und den Hintergründen in Szene zu setzen. Masayuki Saruta wird das Zeichnen der Spielfiguren zugeschrieben, und neben der detaillierten Darstellung sind vor allem die hübschen Animationen gelungen. Dieser Augenschmaus wurde durch den großzügigen Einsatz von Spezialeffekten noch weiter verstärkt.

Auch für die Ohren war einiges geboten: Miki Higashino, Masanori Adachi, Tappi Iwase und Aki Hata komponierten die Musik, die an actiongeladene Filme aus Hollywood erinnert.



» [SNES] Der letzte Level ist quasi ein einziger Bosskampf.



» Die aufwendigsten Szenen waren den Bosskämpfen vorbehalten. «


» [SNES] Die großen Explosionen zeugen von guter Arbeit.

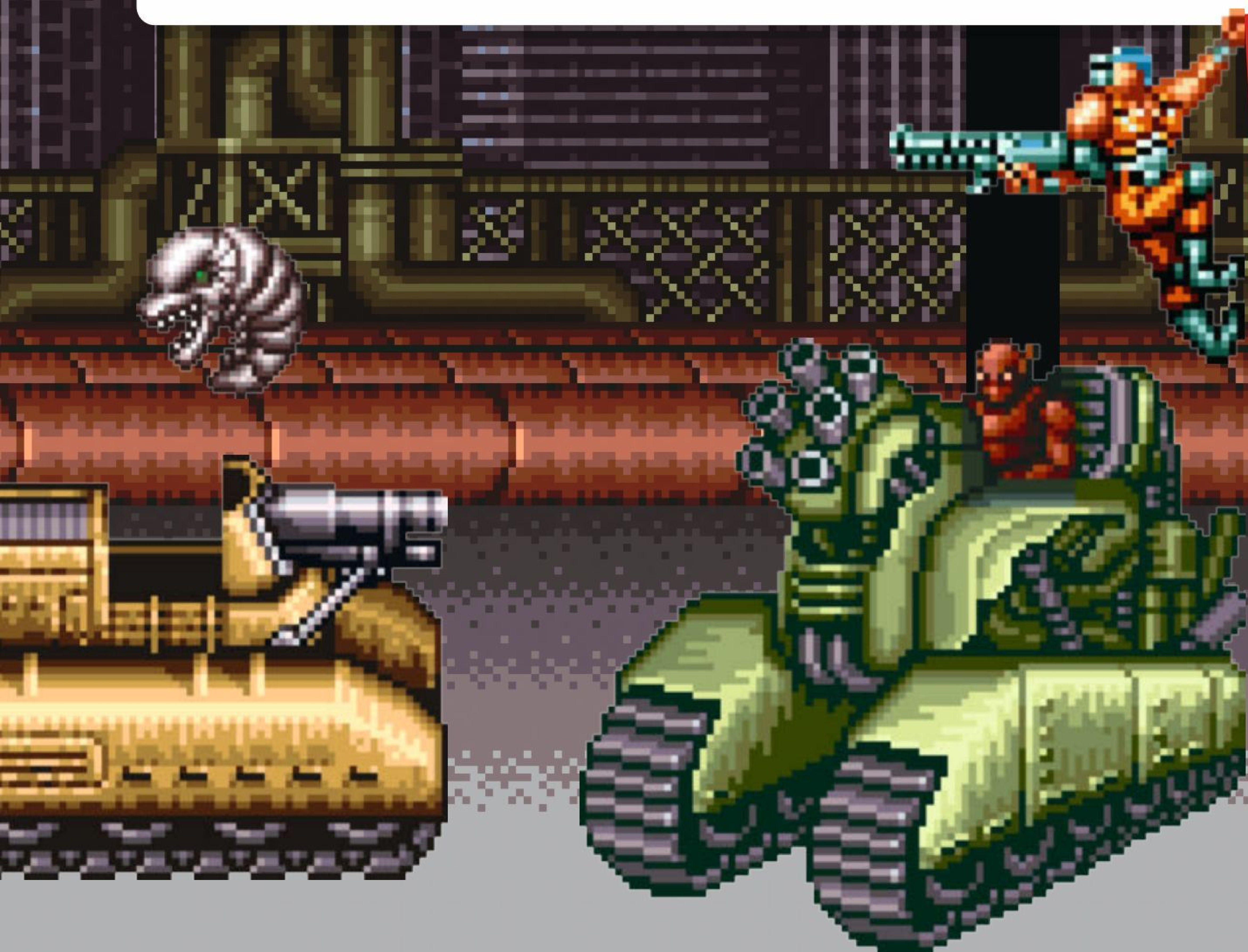
Das SNES hatte die technische Möglichkeit, gesampelte Audiodateien wiederzugeben, was man besonders bei den orchestralen Stücken sehr gut hören konnte. Jeder Level hatte eine eigene musikalische Signatur – vom dröhnenden Bass einiger Trommeln angefangen bis hin zu helleren, deutlich energetischeren Melodien, die zu den hohen Geschwindigkeiten späterer Levels passte.

In Japan erschien das Spiel im Februar 1992 unter dem Namen *Contra Spirits*, im April kam der Titel als *Contra III: The Alien Wars* in die nordamerikanischen Regale. Die Versionen unterscheiden sich nur geringfügig, beispielsweise wurde für die US-Version die begrenzte Lebensanzahl entschärft. Die Europäer mussten sich bis zum November gedulden, da die Spielfiguren durch Roboter ersetzt werden mussten, damit *Super Probotector: Alien Rebels* auch in Deutschland frei verkäuflich sein konnte.

Leider blieb das Entwicklerteam im Anschluss nicht zusammen, um an einem Nachfolger zu arbeiten. Yaida und Suginami gingen zu Treasure, um *Gunstar Heroes* zu entwickeln, und der Rest des Teams verteilte sich bei Konami intern auf andere Projekte. Als *Contra: Hard Corps* entwickelt wurde, leitete Nobuya Nakazato ein komplett neues Team. Dennoch blieb die Qualität des Spiels gleich, was vor allem Nakazato zuzuschreiben war. Wer jetzt Lust bekommen hat, einen Actionfilm im Pixel-Look nachzuspielen, schnappt sich am besten einen Freund und startet sein SNES.


» [SNES] Nur einer der vielen Minibosse in *Contra III*.


» [SNES] Die Fähigkeit zu hangeln verlieh dem Spiel neue Möglichkeiten der Fortbewegung.



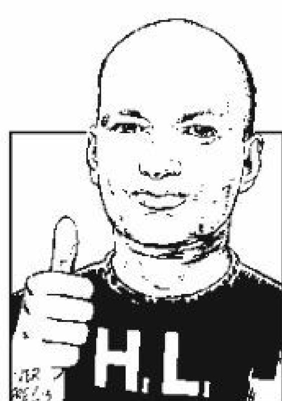




» RETRO-REVIVAL

Sensible Soccer

VERNUNFTSFUSSBALL



» **PUBLISHER:** SENSIBLE SOFTWARE
» **ERSCHIENEN:** 1992
» **HARDWARE:** AMIGA

Von Heinrich Lenhardt

Lieber Sensi als Sense auspacken: Mit Krümelsprites und Bolzplatzcharme wurde Sensible Softwares zweiter Fußballtitel zum Meister der Amiga-Herzen. Das kultivierte Rasenchaos spielte selbst das Vorbild *Kick Off 2* aus.

Ihren Trainerschein hatten die Herren von Sensible Software bereits auf dem C64 gemacht. Doch da bestand der Hauptsponsor in Form des Publishers darauf, dem Produkt seinen Namen aufzudrücken. So passten, schossen und bananenflankten wir bei *Microprose Soccer*, einem fröhlichen Arcade-Kick ohne übertriebene Realismusansprüche. Der wurde 1989 auch auf den Amiga umgesetzt, aber flugs von einer neuartigen Fußballsimulation namens *Kick Off* übertrumpft. Die punktete mit rasantem Tempo und guter Spielfeldübersicht, vergrätzte aber manchen Interessierten (darunter mich) durch seine exzentrische Steuerung. Das Programm inspirierte die Sensible-Spielgestalter zu einem brillanten Konter, der 1992 die Beliebtheitstabellen stürmte. Und da man nun mit dem Indie-Publisher Renegade arbeitete, gab es auch keine Differenzen wegen der Namensrechte: *Sensible Soccer* stand auf den Disketten, die im Amiga einschlugen – direkt unter der Laufwerk-Latte.

Die bei *Kick Off* vorgemachte Trennung von Spieler und Ball wird bei *Sensible Soccer* gebändigt und kultiviert. Das Leder „klebt" nicht am Sprite und kann bei abrupten Bewegungen verkullern, springt aber nicht so absurd weit wie *Kick Offs* Flummi-Spielgerät. Mit etwas Übung gelingen beim „Sensi-Soccer" sogar Dribblings, auch wenn schnelle Pässe und beherzte Grätschen dominieren; der Verzicht auf Karten jeglicher Couleur ermutigt zu einer körperlich robusten Spielweise. Durch hinzugefügte Krümmung schlagen wir raffinierte Kurvenbälle und foppen den nicht immer geistesgegenwärtigen Schlussmann. Es ist ein sehr aufgeregtes, aber nicht zu wildes Hin und Her, bei dem die energisch wuselnden Mitspieler gut in Position gehen und sich Pässe erlaufen. Lässt die Raumaufteilung mal zu wünschen übrig, ändern wir die taktische Formation oder das Spielerpersonal.

Das Resultat ist ein vortrefflicher Kompromiss-Kick, der irgendwo in der Mitte zwischen der simplen Verlässlichkeit eines *Microprose Soccer* und der chaotischen Dynamik eines *Kick Off* landet. Nicht nur Zwei-Spieler-Duelle machen Spaß: Viele Liga- und Pokaloptionen halten Solisten bei Laune. Neben dem Turnierstand darf ich auch Highlights speichern, um die Zeitlupenwiederholung besonders vortrefflicher Treffer für die Ewigkeit zu erhalten. Die mannschaftsdienliche Grafik sieht auf Standbildern harmlos aus, ist aber liebevoll animiert und ordnet sich der Übersichtlichkeit unter. Stadionatmosphäre entsteht durch die Soundkulisse, mit sporadisch ratternden Trommeln, ausbrechenden Fangesängen und einem anerkennenden Raunen, wenn der Schuss knapp daneben geht.

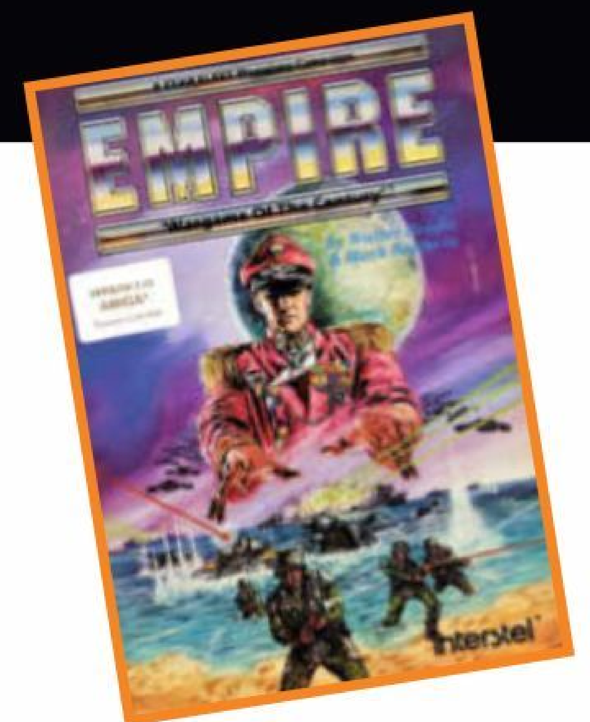
Gewiss sind moderne Sportsimulationen realistischer und schöner, aber die Kommerzialisierung des Fußballs hat auch ihre Schattenseite. Angesichts unzähliger Menüs, Spielerkarten-Kaufangebote und überladener Controller-Belegung kann man den puren Spielwitz der Amiga-Fußballära vermissen. Bei *Sensible Soccer* sausten wir im Affenzahn dem Ball nach, kickten mit nur einem Feuerknopf und hatten Spaß dabei, so ganz ohne Storymodus und Poplizenzen.

Steuerung, Grafik und Spielgefühl waren bei dem 1992er-Debüt schon so stimmig, dass sie beim Nachfolger kaum angetastet wurden. Das 1994 veröffentlichte *Sensible World of Soccer* ist so etwas wie die Krönung der Serie, mit zusätzlichen Taktikoptionen und einem Managermodus. Die große weite Fußballwelt besteht hier aus rund 1.500 Teams mit 24.000 Spielern, eine erhebliche Steigerung gegenüber den 34 Nationalmannschaften des Vorgängers. Das Größte war es ohnehin, mit dem Editor individuelle Dream Teams zu basteln: Sensibles Soccer-Sippe verdanken wir kühne Schöpfungen wie die Haarer Orks (*Power Play 7/1992*) oder Traktor Poing (*PC Player 12/1995*). Fast wie ein Lokalderby der Münchner Vororte, in denen seinerzeit Spielemagazine geschrieben wurden. *



Empire

GLOBALSTRATEGIE-RENTNER





» **PUBLISHER:** INTERSTEL
» **ERSCHIENEN:** 1984 (MS-DOS), 1987 (AMIGA)
» **HARDWARE:** AMIGA, MS-DOS, ATARI ST, WINDOWS

Von Jörg Langer

Mark Lewis Baldwin und der im Jahr 2007 leider viel zu früh verstorbene Bob Rakosky gehören zu den Superstars der Grauen-Panther-Strategiespiel-Szene. Das Kronjuwel des dynamischen Duos ist das 1993 erschienene *Empire Deluxe*.

Das war ein verbessertes Remake des bereits 1984 erschienenen Klassikers *Empire: Wargame of the Century.* Dessen hier besprochene Amiga-Fassung programmierte Bob Rakosky 1987. Doch auch das Originalkonzept des Caltech-Studenten Walter Bright darf nicht unerwähnt bleiben: Bereits in der Computer-Steinzeit, Ende der 70er Jahre, erfand Walter Bright das Ur-*Empire*.

Das grundlegende, im Kern ziemlich einfach zu erlernende Spiel-Konzept von *Empire:* Mit ein oder zwei Gegnern, die von der KI oder Freunden gesteuert werden, streite ich mich um die Vorherrschaft auf einer per Zufall generierten Inselwelt. Wer lieber historische Szenarien spielen möchte, beispielsweise den Zweiten Weltkrieg, greift auf einige der vorgefertigten Karten zurück oder bastelt sich mit dem eingebauten Editor eigene Kriegsschauplätze zurecht. Für Einsteiger gibt es die Möglichkeit, sich über das Setup-Menü das Leben sehr einfach zu machen: Hier können für die eigene Fraktion sowie die beiden Computergegner sowohl die Produktion als auch Kampfeffizienz beliebig zwischen 1 Prozent und 100 Prozent festgelegt werden; zudem stehen für die KI zwei Stufen zur Verfügung.

Sind alle Einstellungen gemacht, so wird die sichtbare Welt aus der Vogelperspektive gezeigt und kann rundenweise durch eigene Einheiten „erforscht“ werden – kurzum, der „Fog of War“ wird um die eigenen Truppen und Gebiete herum gelüftet. Die Städte produzieren einen von acht Einheitentypen, von der Armee über Kampfjets bis zum hochkomplexen Flugzeugträger. Letzterer dauert dann entsprechend länger in der Produktion. Das spielerische Grundprinzip ist einfach: Mit den eigenen Einheiten neutrale und feindliche Städte erobern und die Weltherrschaft erringen.

Dabei gibt es natürlich einige strategische Feinheiten zu berücksichtigen: Städte lassen sich nur mit Armeen erobern. Bodentruppen müssen mit Frachtern von einer Landmasse zur nächsten verschifft und die Frachter gegen gegnerische Angriffe mit Kreuzern und Schlachtschiffen geschützt werden, Kampfflugzeuge spätestens jeden vierten Zug wieder landen (sonst stürzen sie ab). Zwar gab es noch nicht die komplexeren Bau-Regeln aus *Empire Deluxe* (da hatten Städte bestimmte Lieblingseinheiten, die sie schneller produzierten, und durch Bombardments konnte die Produktion verringert werden), doch auch so ist die Lage der Städte und die Reihenfolge ihrer Einnahme kriegsentscheidend.

Das *Empire*-Prinzip funktioniert selbst 41 Jahre nach dem Erscheinen noch gut. Allerdings gibt es meiner Meinung nach durchaus einige solide Alternativen, die, vor allem nach heutigen Maßstäben, ein Quäntchen mehr Vergnügen bereiten und etwas mehr taktischen Tiefgang haben. Da wären zum einen die späteren Versionen von *Empire* selbst; erst 2018 erschien *Empire Deluxe Combined.* Einsteiger sollten sich an *Command H.Q.* von Danny Bunten versuchen, gestandene *Empire*-Experten schauen sich *Global Conquest* (ebenfalls von Danny Bunten) an, das meines Erachtens nicht nur optisch mehr hermacht, sondern vor allem spielerisch deutlich mehr Finessen zu bieten hat – hier sind zudem bis zu vier Spieler im LAN erlaubt. Das Amiga-*Empire* kennt nur drei Spieler an einem Computer oder per Play-by-Mail. Womit nicht etwa E-Mails gemeint sind, sondern das postalische Verschicken eines Spielstands auf Diskette!

Ich habe damals *Empire* mit zwei Freunden (hallo Stephan F. und René R.!) nachmittagelang im Wechsel an einem Amiga gespielt. Aufgrund der exponentiellen Truppenzahl-Zunahme haben wir keine Partie beendet – hatten aber dennoch enorm viel Spaß. Danke dafür, Interstel! *





FAKTEN

» **PUBLISHER:** EPYX
» **ENTWICKLER:** LUCASFILM GAMES
» **ERSCHIENEN:** 1985
» **PLATTFORM:** ATARI 8-BIT, DIVERSE
» **GENRE:** STRATEGIE

Wieso dieses Software-Juwel von 1985 weniger bekannt ist als das grafisch ähnliche, ebenfalls von LucasArts stammende *Rescue On Fractalus,* wissen wir nicht. Aber wir würden das gern ändern! In *Koronis Rift* verdingt ihr euch als Planeten-Forscher und erkundet 20 Schluchten nach Technologien antiker Kulturen.

Um durch die raffiniert generierte Fraktal-Landschaft in Pseudo-3D zu manövrieren, stehen Raumschiff und Lande-Rover zur Verfügung. Ihr bekämpft Wächter-UFOs, bevor ihr bei Alien-Relikten neue Technik erbeutet, die der Bordroboter Psytek verwertet. Es wirkt ein wenig, als hätte man den geistigen Urahn von *No Man's Sky* vor sich, auch wenn man auf einen einzigen Planeten beschränkt ist.

Die Geschichte von *Koronis Rift* beginnt 1983 mit Noah Falstein, damals Programmierer bei Williams Electronics. Er arbeitete in Chicago an dem Automatenspiel *Sinistar*. Eine Freundin hörte davon, dass Lucasfilm eine Spielefirma aufziehen wollte, wie sich Noah erinnert: „Allerdings erhielt nicht sie den Job, sondern drei Monate später ich selbst."

Denn Williams geriet durch den Videospiele-Crash in die Krise, sodass Noah einen neuen Job suchte. „Als ich zu Lucasfilm kam, wurden dort gerade *Rescue On Fractalus* und *Ballblazer* fertiggestellt. Ich war wie weggeblasen, vor allem von der 3D-Welt von *Rescue*. Die Technik beeindruckte mich so sehr, dass ich überlegte, wie man noch einen Schritt weiter gehen könnte."

Dazu analysierte Noah die Vorlage *Rescue On Fractalus* genau. Er entschied, die Luft-Action auf den Boden zu verlagern. „Wenn



» [Atari 8-Bit] Zielt vorsichtig auf das UFO, damit ihr nicht den wertvollen Hulk trefft.

61
1985 ● C64
DIE BESTEN 100 SPIELE

Lange bevor Lucasfilm Games das Adventure-Genre revolutionierte, experimentierte der Hersteller mit Fraktal-Technik. Erfinder Noah Falstein berichtet über seinen Lucas-Erstling *Koronis Rift.*

man über Landschaften fliegt, hat man oft den Eindruck, dass sie nur zufällig generiert sind. Deshalb wollte ich ein Spiel mit langsamerer Bewegung auf dem Erdboden, auch um die Szenerie zusammenhängender erscheinen zu lassen." Noah mochte Militär-Simulationen, weshalb ihm eine Art Panzer als steuerbares Vehikel vorschwebte.

Die Grundmechanik war somit gegeben: Der Spieler sollte mit seinem Vehikel durch eine fraktale Landschaft fahren. Nun fehlte noch das eigentliche Spiel. Noah führt aus: „Meines Wissens war *Koronis Rift* das erste Spiel, bei dem man die eingesammelten Waffen besiegter Gegner selbst nutzt." Außerdem ließ sich Noah von anderen Produktionen inspirieren, allen voran *Star Raiders*. Ebenso entlieh er sich Ideen aus der Science-Fiction-Literatur: „Ich erinnere mich an die Bolo-Serie von Keith Laumer mit ihren riesigen kybernetischen Panzern. Die Idee für die vergrabene Alien-Technologie kam teilweise aus dem Film *Alarm im Weltall.*"

Die zunächst angedachte Spielmechanik erschien Noah bald zu generisch, weshalb er die Welt und die Story weiter ausschmückte. Statt eines Panzers sollte man schließlich ein Landefahrzeug zur Erkundung nutzen. In Noahs Designdokument erhielt das Spiel den Arbeitstitel *Alien Tanknology*, doch der obskure Name kam bei Lucasfilm nicht gut an. „Ich hatte an der Hochschule bereits ein Spiel namens *Koronis Strike* entwickelt, in dem es um den Abbau von Asteroiden ging. So schlug ich *Koronis Rift* vor, und dieser Name blieb hängen", erinnert sich Noah. Der Name passte, denn das Geschehen spielt inmitten von Schluchten (Rifts). Außerdem, so der Designer, klinge der Titel wie ein Ort aus *Star Wars*. Und ein wenig erinnerte der Name auch an *Rescue On Fractalus*, dessen Grafik ja Pate stand. Noah erklärt die Technik dahinter: „Die Fraktal-Gelände bestanden aus 16x16 oder 32x32 Punkten. Jeder dieser Punkte bestand aus einer Höhenangabe. Die Fraktaltechnik extrapolierte die Werte zwischen diesen Punkten. So entstanden Berge und Täler." Da die Levels aus wenigen Daten bestanden, konnte Noah jede Schlucht als Text-Datei vorgeben. Er ▶



» [Atari 8-Bit] Vor der Beute steht der Kampf mit dem Wächter-UFO.




MEILENSTEINE

BALLBLAZER
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1984

RESCUE ON FRACTALUS
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1984 (IM BILD)

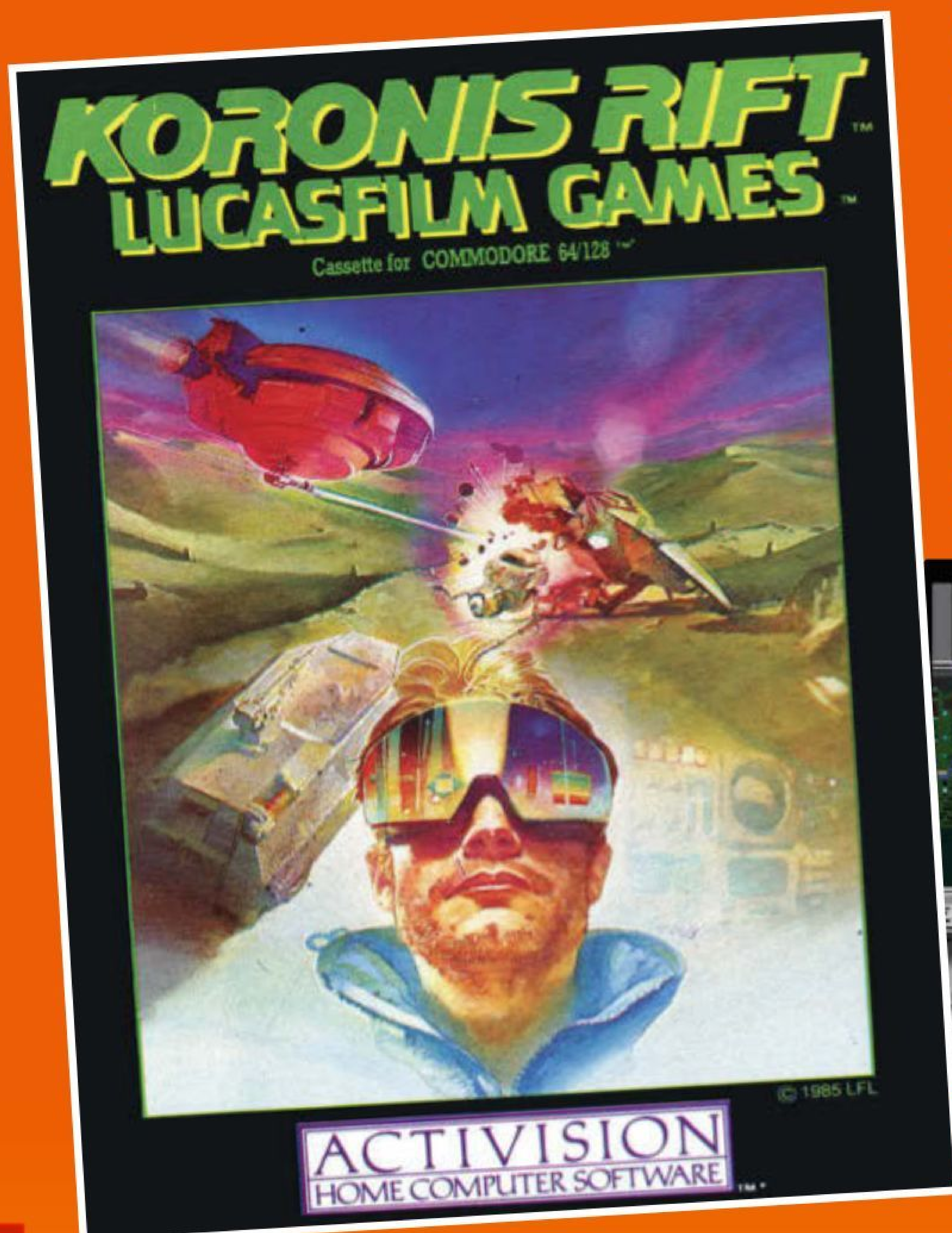
THE EIDOLON
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1985

» Ich mochte keine Spiele, die einem Level 1, 2, 3, 4 aufzwingen …« NOAH FALSTEIN

▶ gab Wortkombinationen vor und testete das Ergebnis aus. „Es begann mit einfachen Labyrinthen und wurde für höhere Levels immer komplexer. Viele Levels entstanden nur durch Herumprobieren."

Dabei musste er quasi blind raten, denn das Endergebnis auf dem Bildschirm sah er erst nach dem Kompilieren des Codes, was jedes Mal zehn bis 15 Minuten dauerte. „Es war ein ermüdender Prozess", gibt Noah zu.

Während Falstein mit den Levels beschäftigt war, kümmerten sich zwei Kollegen um die Alien-Relikte, die „Hulks" getauft wurden. Dazu gesellten sich fliegende Untertassen sowie der freundliche Droide Psytek. „Ich erinnere mich, dass Psytek den aufwendigsten Programmcode verschlang. Jim St. Louis arbeitete daran und kombinierte Grafik mit Programmtricks." Die UFO-Gegner stammen von Gary Winnick.



Wegen der beschränkten Möglichkeiten der 8-Bit-Plattform mussten die Entwickler viel tricksen. Deshalb konnten beispielsweise UFOs und die eigene Bergungsdrohne nicht gleichzeitig zum Einsatz kommen. Denn die Animationen für Drohne und Untertassen verwendeten dieselbe Sprite-Technik. Es galt also ein Entweder-oder.

Koronis Rift ließ sich prinzipiell auf zwei Arten spielen: Manche Spieler orientierten sich an den Landschaften, andere nutzten ausschließlich die Radar-Detektoren, um die Hulks zu finden. Noah gab den Spielern außerdem Power-ups an die Hand: Bei den Hulks sind Waffen sowie Schilde auffindbar. Der iconbasierte Einsatz der Ausrüstung wirkt immer noch modern. Allerdings war er nicht ganz intuitiv: „Die Idee mit dem Kontrollpult habe ich aus damaligen Rollenspielen. Man erhält einige Ausrüstung, muss aber zum Mutterschiff zurück, um diese auszustatten. Ich dachte, das System wäre selbsterklärend. Doch *Koronis Rift* war das erste Spiel, das ich komplett designte. Für mich war es logisch, doch für viele Spieler sehr verwirrend."



» [Atari 8-Bit] Wissenschafts-Droide Psytek analysiert Alien-Artefakte.

Die sammelbaren Teile sind raffiniert durch Farben kategorisiert. Noah dazu: „Die Farben für Waffen und Verteidigung waren durch das SPI-Brettspiel *Sorcerer* inspiriert, das diese für Magie einsetzte. Zauberer wurden bestimmten Farbtönen zugeteilt. Ähnliche Kolorierungen waren gegenseitig immun, gegensätzliche Farben dagegen effektiv gegeneinander." Noah klaute diese innovative Idee, denn so gab es keine Ausrüstung, die alle anderen ausstechen konnte.

K*oronis Rift* war ein erquickender Beutezug mit Action-Einlagen. „Die Navigation durch die Szenerie und das Erkunden der Schluchten fügten sich perfekt ins Geschehen ein. So entschied nur der Spieler, was er erbeutet und welche Waffen er einsetzt", freut sich Noah. Nicht zuletzt ist man nicht auf einen linearen Ablauf beschränkt. Das begründet Noah so: „Ich mochte keine Spiele, die einem hintereinander Level 1, 2, 3, 4 aufzwingen, bis man irgendwo hängen bleibt. Viel besser ist es, frei zu entscheiden. Auch wenn die steigende Schwierigkeit einem die eigenen Grenzen aufzeigt."

Außerdem war dem Designer ein echtes Finale wichtig. Der Spieler sollte seine Fähig-

LEGENDÄRE LUCAS-SPIELE

Weitere Top-Titel aus dem Lucasfilm-Portfolio.



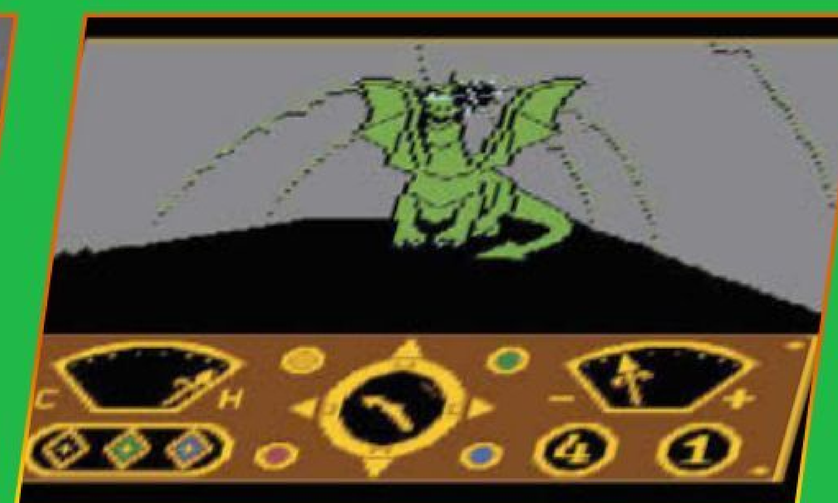
BALLBLAZER

■ Beim futuristischen Sportspiel treten zwei Spieler in ihren Vehikeln an, um die Kugel ins gegnerische Tor zu bugsieren. Die Ego-Sicht war sehr temporeich. Ein wenig darf sich das moderne Rocket League also bei Ballblazer bedanken …



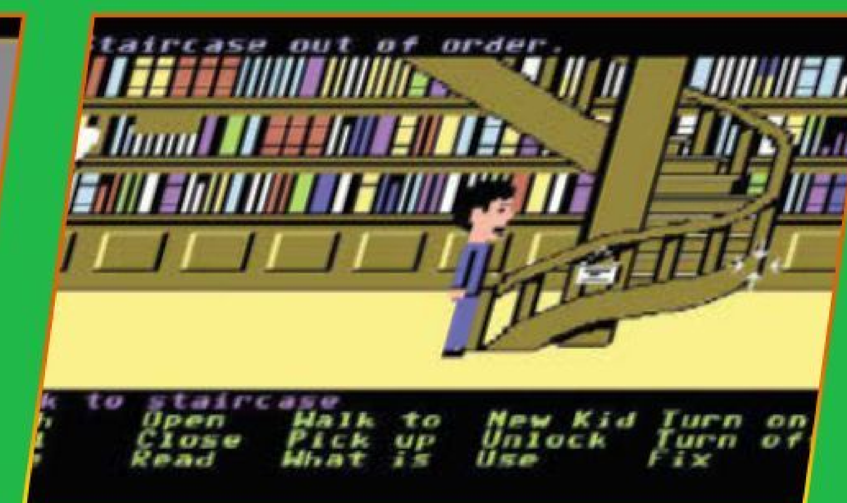
RESCUE ON FRACTALUS

■ Ein Actionspiel ohne Ballern: Als Rettungspilot sucht ihr abgeschossene Piloten auf einem Fraktal-Planeten voller Laserbatterien. Die Optik gleicht Koronis Rift. Legendär ist der Schockmoment, wenn sich ein Gestrandeter als Alien entpuppt.



THE EIDOLON

■ Auch The Eidolon basiert auf Fraktal-Technik, die diesmal ein Höhlensystem darstellt. Auch in diesem Spiel gibt es farbcodierte Waffen, die gegen entsprechende Gegner sowie Drachen-Bosse effektiv sind.



MANIAC MANSION

■ Ron Gilbert und Gary Winnick hatten es satt, bei Adventures Textkommandos zu tippen, und erfanden mit Maniac Mansion das Genre neu. Dank SCUMM-System interagiert ihr per Joystick oder Maus mit Inventar und Umgebung.



keiten immer weiter steigern, um letztlich eine große Alien-Basis auszuschalten. „Es sollte den Höhepunkt und das Ende des Spiels bilden. Andere Spiele gingen damals endlos weiter." Die Inspiration der Basis ist klar, und Noah gibt sie auch sofort zu: „1983 kam gerade der dritte *Star Wars*-Teil heraus, von dem ich mich zu diesem Äquivalent des Todessterns inspirieren ließ."

Typisch für damals: Noah Falstein war gleichzeitig der einzige Tester, bevor das Spiel in die Produktion ging. „*Koronis Rift* war ein guter, wenn auch nicht brillanter Erfolg für uns. Wir freuten uns immer wieder darüber, dass sich unsere Titel in Europa besser verkauften als in den USA. Dennoch verwunderte es uns, dass es bei uns nicht noch besser lief."

Natürlich freut es Noah, dass Koronis Rift immer noch ein Thema ist, zumindest für Retro-Freunde. Aber was würde er heute anders machen? „Wenn ich nochmal zurückgehen dürfte, würde ich zwar einiges verbessern. Doch wenn ich mir ansehe, wie unerfahren wir damals waren und wie wenige Ressourcen wir hatten, bin ich sehr zufrieden, wie die Dinge gelaufen sind. Außerdem schmeichelt mir, dass diese Frühwerke noch immer gespielt werden. Selbst von Leuten, die damals noch gar nicht geboren waren." *

Vielen Dank an Noah Falstein für seinen Rückblick auf *Koronis Rift*.

» [Atari 8-Bit] In der Fraktal-Szenerie geht es auf die Suche nach Relikten.



ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

■ Der Nachfolger zu *Maniac Mansion* bietet dieselbe SCUMM-Mechanik, spielt jedoch an verschiedenen Orten der Welt sowie auf dem Mars. Mit Grips und Humor halten Sensationsreporter Zak und seine Kollegen eine Alien-Bedrohung auf.

SEITENSPRÜNGE

Wie schlugen sich die Umsetzungen zum Original auf Atari 8-Bit?



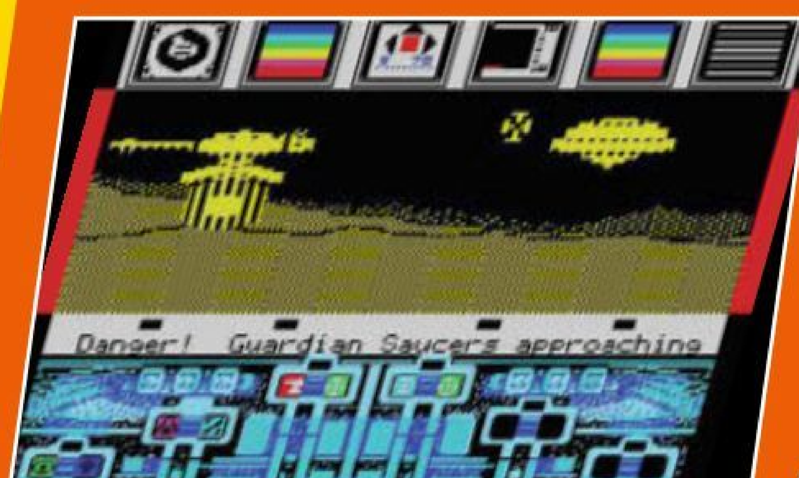
COMMODORE 64

■ Die C64-Umsetzung stammt direkt von Lucasfilm-Entwickler Ron Gilbert und gleicht extrem dem Atari-Original. Der größte Unterschied ist die farbarme Aussicht mit mehr Grautönen. Dafür sind die Soundeffekte satter.



APPLE II

■ Auch diese Konvertierung stammt von Lucasfilm. Randy Farmer hielt sich genau an die Vorlage, allerdings erforscht ihr einen Schwarz-Weiß-Planeten samt Minimal-Sound. Immerhin sind die Hulks farbenfroh und die Animationen flüssig.



ZX SPECTRUM

■ Zwei Jahre nach der Urfassung kam endlich der Spectrum an die Reihe, naturgemäß mit eintöniger Farboptik und Einkanal-Sound. Die Steuerung ist verzwickter, doch der Spielablauf bleibt originalgetreu.



SCHNEIDER CPC

■ Auf dem CPC glänzt die Bildschirm-Action mit Multicolor-Modus, der die Landschaften von Koronis fast noch schöner als beim Original erscheinen lässt. Auch die Soundkulisse wurde verbessert. Spielerisch ändert sich nichts.



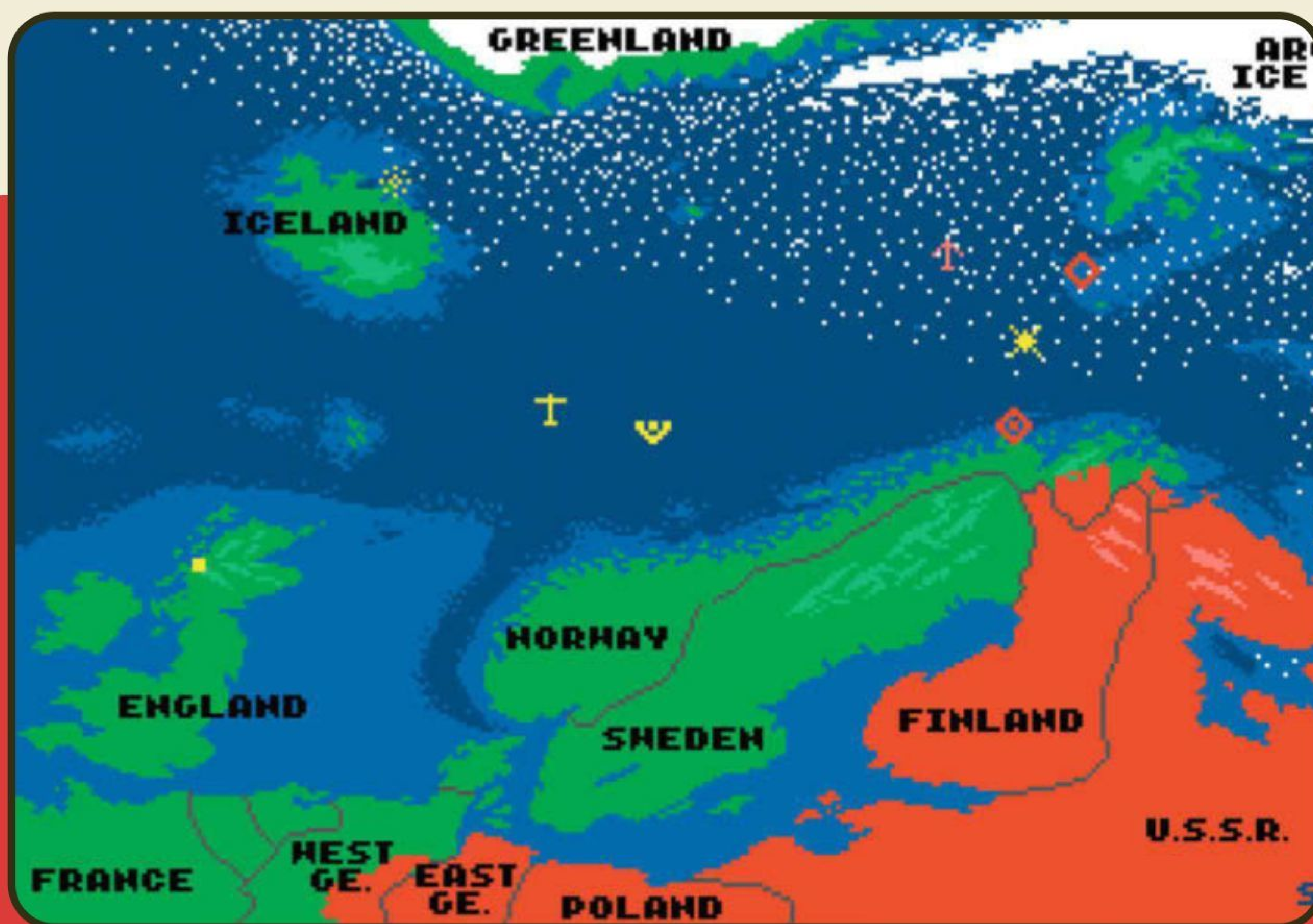
MSX2

■ Da wäre mehr drin gewesen! Auf dem MSX2 enttäuscht das Spiel mit blockiger Fraktal-Optik und magerem Sound. Trotz besserer Hardware keinerlei Verbesserung zum Original. Immerhin bleibt der Spielverlauf derselbe.



TRS-80 COLOR COMPUTER

■ Auf dem TRS-80 sieht die optische Kulisse zwar plastischer aus, allerdings läuft das Spiel träger als im Original. Auch an der Tonkulisse mangelt es. Dennoch bleibt der Spielspaß auf demselben Niveau wie auf Atari 8-Bit.





Mick Schnelles

RETRO-TOP-10

Mick Schnelle gilt als der wohl dienstälteste Computerspiel-Pilot, doch für seine besten Retrospiele aller Zeiten hat er auch andere Genres durchforstet.

01 RED STORM RISING

1988, C64

Kennern der Bücher von Tom Clancy ist *Red Storm Rising* (auf Deutsch: *Im Sturm*) sicherlich ein Begriff. Die Thematik ist schließlich interessant und verstörend: Clancy schildert den Dritten Weltkrieg mit Hightechwaffen. Microprose machte daraus eine Atom-U-Boot-Simulation, wobei aber weniger die Steuerung des Schiffs als vielmehr die Handhabung der modernen Waffensysteme im Mittelpunkt stand. Grafisch eher mau, entwickeln sich dabei extrem spannende Gefechte auf hoher See, die auch heute noch Spaß machen.

05 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

1992, MS-DOS

Nach meinem Lieblingsadventure von LucasArts gefragt, antworte ich stets *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Obwohl das nicht ganz richtig ist, denn eigentlich ist es das beste Adventure der Welt. Indys Suche nach der versunkenen Stadt ist originell inszeniert, die Wortgefechte mit seiner Begleiterin Sophia machen Laune. Und die Rätsel sind allesamt stets logisch und nachvollziehbar, ohne zu leicht zu sein. Außerdem kann man es auf drei völlig unterschiedlichen Lösungswegen angehen.



06 GUNSHIP

1986, C64

Dieser Klassiker von Microprose war für mich die allererste Hubschraubersimulation und löste eine lebenslange Liebe zum Simulationsgenre aus. Es gibt vier Fluggebiete von Asien bis Westeuropa, die zunehmend besser ausgestattete Gegner enthalten. Die Steuerung ist wie bei Microprose üblich nicht zu komplex, allerdings doch deutlich anspruchsvoller als in den Flugsimulationen desselben Herstellers. Besonders wichtig: Man durfte nicht zu hoch fliegen, sonst war der AH-64-Kampfhubschrauber binnen Sekunden Altmetall.



07 FINAL FANTASY 6

1994, SNES

Achtung, Verwechslungsgefahr! In den USA wurde der sechste Teil der *Final Fantasy*-Reihe als *Final Fantasy 3* vermarktet. Mit dem echten *Final Fantasy 3* japanischer Zählung hat diese Version natürlich nichts zu tun. Spielerisch bietet *Final Fantasy 6* eine der bemerkenswertesten Stories der gesamten Reihe. Der berühmte Auftritt in einer Oper (inklusive Textlernen) oder gar der komplette und unerwartete Weltuntergang mitten im Spiel bieten jede Menge spektakulärer Momente, die man nie vergisst.









02 MAGIC CARPET

1994, MS-DOS

Peter Molyneux war lange Zeit dafür bekannt, mal eben ganze Spielegenres zu erfinden. *Magic Carpet* begründete keine neue Spielegattung, hob sich aber durch sein Setting ab. Auf einem fliegenden Teppich musste der gegnerische Magier in actionreichen Kämpfen besiegt werden. Das Besondere: Ihr habt nicht nur den Bösewicht direkt mit Zaubersprüchen bekämpft. Durch Abschüsse seiner Schergen (Skelette, Drachen) erhieltet ihr außerdem Manakugeln. Habt ihr die von einem Ballon einsammeln lassen, gab es stärkere Zauber.

03 WARSONG

1991, MEGA DRIVE

Warsong war seinerzeit das einzige Spiel der japanischen *Langrisser*-Serie, das den Sprung in westliche Gefilde schaffte. Außerdem war es das allererste Strategiespiel japanischer Bauart, mit dem ich mich ausführlich beschäftigte. Anders als in anderen damaligen Titeln bewegte man die Truppen statt auf Hexfeldern auf quadratischen Kästchen. Sehr wichtig: Die Generäle, die die einzelnen Truppenteile mit Zusatzfunktionen wie etwa Heilen versorgten, mussten strategisch günstig platziert werden. Trotzdem ein heftig schwerer Brocken.

04 F-15 STRIKE EAGLE II

1989, MS-DOS

Der Name deutet es schon an: *F-15 Strike Eagle II* ist ein typischer Vertreter von Flugsimulationen aus dem Hause Microprose. Die zeichnete aus, dass sie Realismus gern gegen gute Spielbarkeit eintauschten. Das dürfte auch der Grund gewesen sein, wieso das Spiel mit seinen Einsätzen in Libyen, dem Persischen Golf, dem Mittleren Osten und Vietnam derart erfolgreich war. Letztlich galt es aber immer, Primär- und Sekundärziele auszuschalten. Für Erfolge erhielt ich schmucke Orden. *F-15 Strike Eagle II* war leicht zu steuern, trotzdem nicht leicht zu gewinnen.

08 CURSE OF THE AZURE BONDS

1989, C64

Nach dem eher konstruiert wirkenden *Pool of Radiance* bemühte sich SSI im zweiten Rollenspiel der *AD&D*-Reihe sehr darum, deutlich mehr Story zu bieten und diese zudem sehr elegant ins Spiel zu integrieren. Zu dieser Zeit war das etwas, das in Rollenspielen eher selten vorkam. Spielerisch und grafisch unterschied sich *Curse of the Azure Bonds* zwar nur wenig vom Vorgänger *Pool of Radiance*. Allerdings war der Schwierigkeitsgrad ein klein wenig gnädiger und es gab zwei neue Charakterklassen.

09 AMAZON

1994, C64

Und hier nun das offizielle Spiel zum Online-Versender! Okay, ein kleiner Spaß. *Amazon* ist ein klassisches Textadventure mit ein paar Bildchen. An dessen Entstehung war Bestsellerautor Michael Crichton (ja, der von *Jurassic Park*) beteiligt, es basierte auf seinem Roman *Congo* (auf Deutsch: *Expedition Kongo*). Der Spieler musste das Schicksal einer verschollenen Expedition irgendwo im südamerikanischen Urwald aufdecken. Als kleines Goodie dabei: eine Handvoll Actionsequenzen, wie etwa der Angriff von Eingeborenen.

10 SUPER METROID

1994, SNES

Eigentlich mag ich keine Hüpf- und Springspiele. Mit *Mario* und Co. kann man mich jagen! Bei *Super Metroid* ist aber alles anders. Es beginnt mit einem Anfang komplett ohne Gegner, bei dem ich schon dachte, irgendetwas wäre mit dem Nintendo-Modul nicht in Ordnung. Und dann geht es plötzlich mit einer rasanten Flucht los und die Action hört danach nicht mehr auf. Ebenfalls bemerkenswert: Obwohl es jede Menge komplizierter Manöver gibt, die nicht immer leicht auszulösen sind, bleibt *Super Metroid* immer fair.





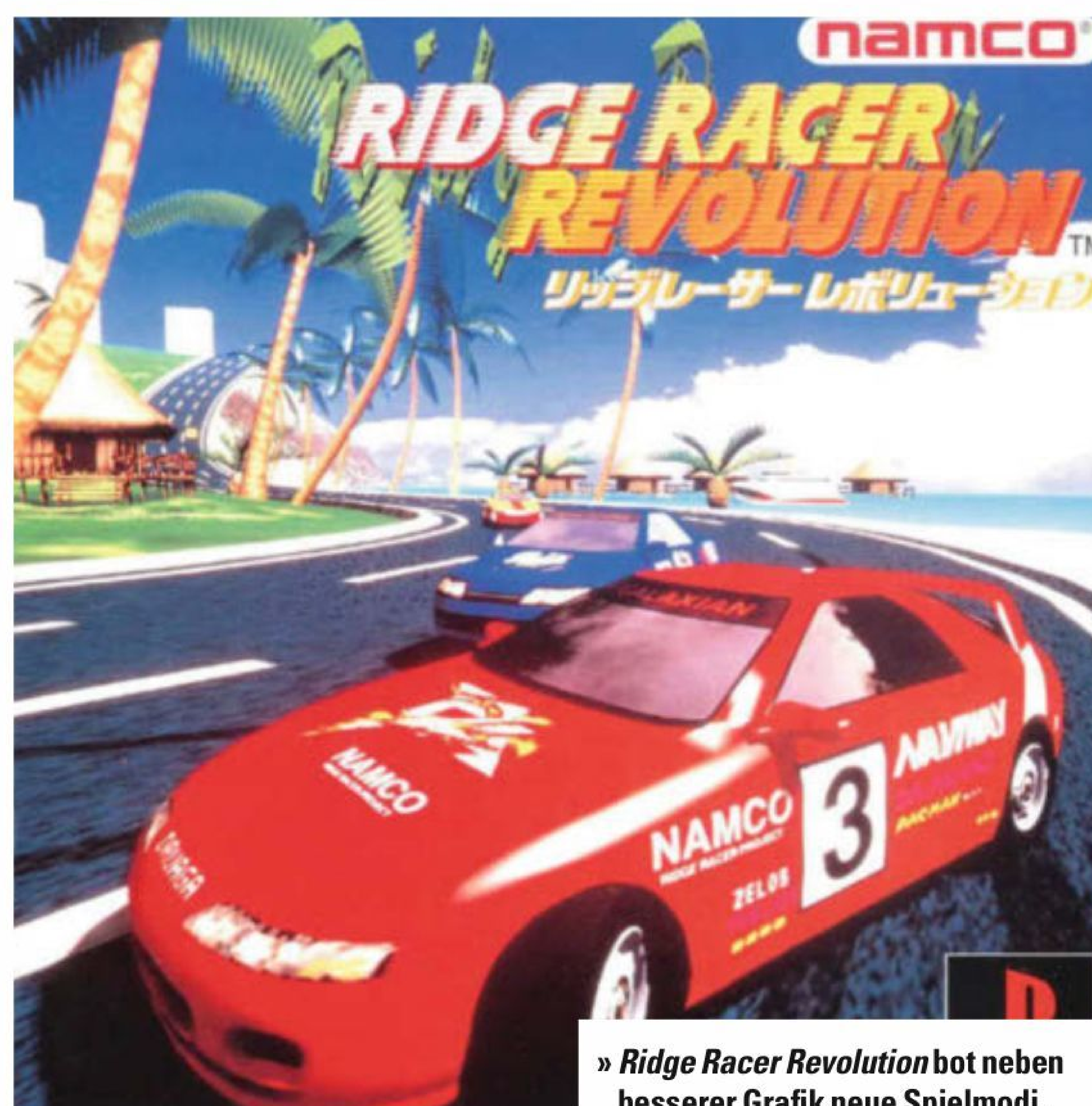


60
1995 ● ARCADE
DIE BESTEN 100 SPIELE

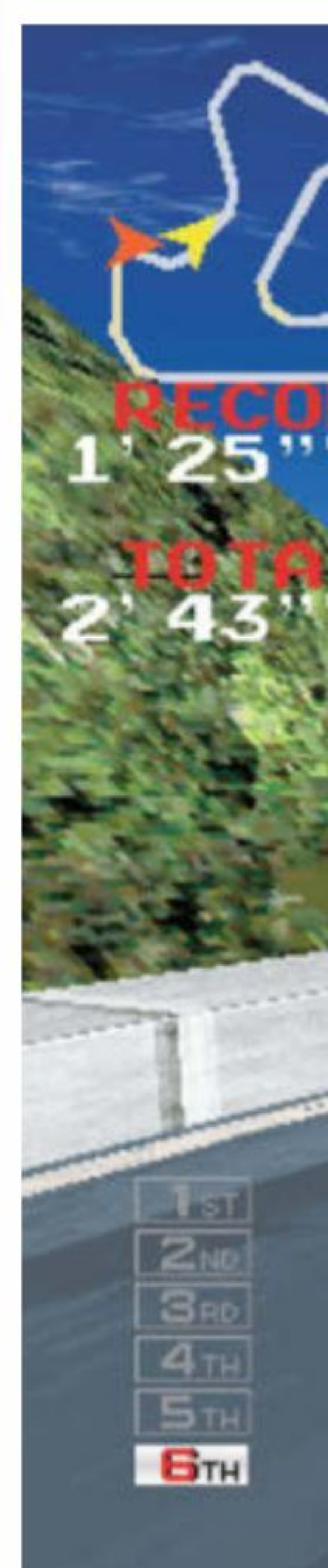
RIDGE RACER

IM JAHR 1993 SORGTE *RIDGE RACER* IN DEN SPIELHALLEN FÜR FURORE, NUR EIN JAHR SPÄTER VERDEUTLICHTE ES AUF DER PLAYSTATION, WOZU SONYS HARDWARE IMSTANDE WAR.





» *Ridge Racer Revolution* bot neben besserer Grafik neue Spielmodi.





»Rennspiele eignen sich gut dazu, das Potenzial einer neuen Hardware zu ergründen.«

MASANORI KATO





Ein Spiel, das sinnbildlich für die Angleichung der Arcade- und Heimkonsolenmärkte steht, ist Namcos *Ridge Racer*. Das Rennspiel wurde zuerst in den Spielhallen veröffentlicht. Zum Japan-Launch der PlayStation im Dezember 1994 wartete der Hersteller aber auch mit einer Konsolen-Portierung auf. In technischer Hinsicht waren beide Versionen quasi identisch.

Namcos neu entwickelte Arcade-Platine „Namco System 22" hatte *Ridge Racer* erst ermöglicht. Diese bot zum ersten Mal Texture-Mapping. Um die neue Technologie zur Schau zu stellen, wandte sich Namco dem Rennspiel-Genre zu – damals das typische Vorgehen für Entwickler von Arcade-Spielen, um Hardware-Neuentwicklungen auszuprobieren. Weitere Beispiele aus der Zeit sind *Hang-On*, *Virtua Racing* und *Daytona USA* von Sega oder *Pole Position*, das wie *Ridge Racer* auch aus dem Hause Namco stammt. Aus diesem Umstand entwickelte sich eine Tradition: Namco wartete danach regelmäßig mit einem *Ridge-Racer*-Spiel auf, wenn der Launch einer neuen Sony-Konsole anstand. Zuletzt war das jedoch bei der Markteinführung der PSVita der Fall: *Ridge Racer Slipstream* erschien Ende 2013 nicht etwa für PS4 oder Xbox One, sondern für Smartphones.

Retro Gamer befragte Masanori Kato von Namco zur Eignung von Rennspielen zur Technik-Demonstration: „In Rennspielen kannst du vielfältige Umgebungen bauen, eine detailreiche Grafik entwerfen sowie für einen komplexen und schnellen Spielverlauf sorgen." Kato hat an mehreren Serienteilen mitgewirkt und ist der Meinung, dass Rennspiele sich perfekt dazu eignen, das Potenzial einer neuen Hardware auszutesten. „Die Spielregeln sind einfach. Egal wer es entwickelt – der Ablauf in einem Rennspiel ist immer derselbe. Du benötigst keine Anleitung, um zu verstehen, dass du die Ziellinie als Erster überqueren musst. Wenn Spieler eine neue Hardware in den Händen halten, dann wollen sie auch direkt erfahren, was das Gerät so kann. Ist es da nicht nervig, zuerst eine Anleitung oder Tipps und Tricks lesen zu müssen? In *Ridge Racer* kann man sofort durchstarten. Deshalb ist es als Launch-Titel sehr gut geeignet."

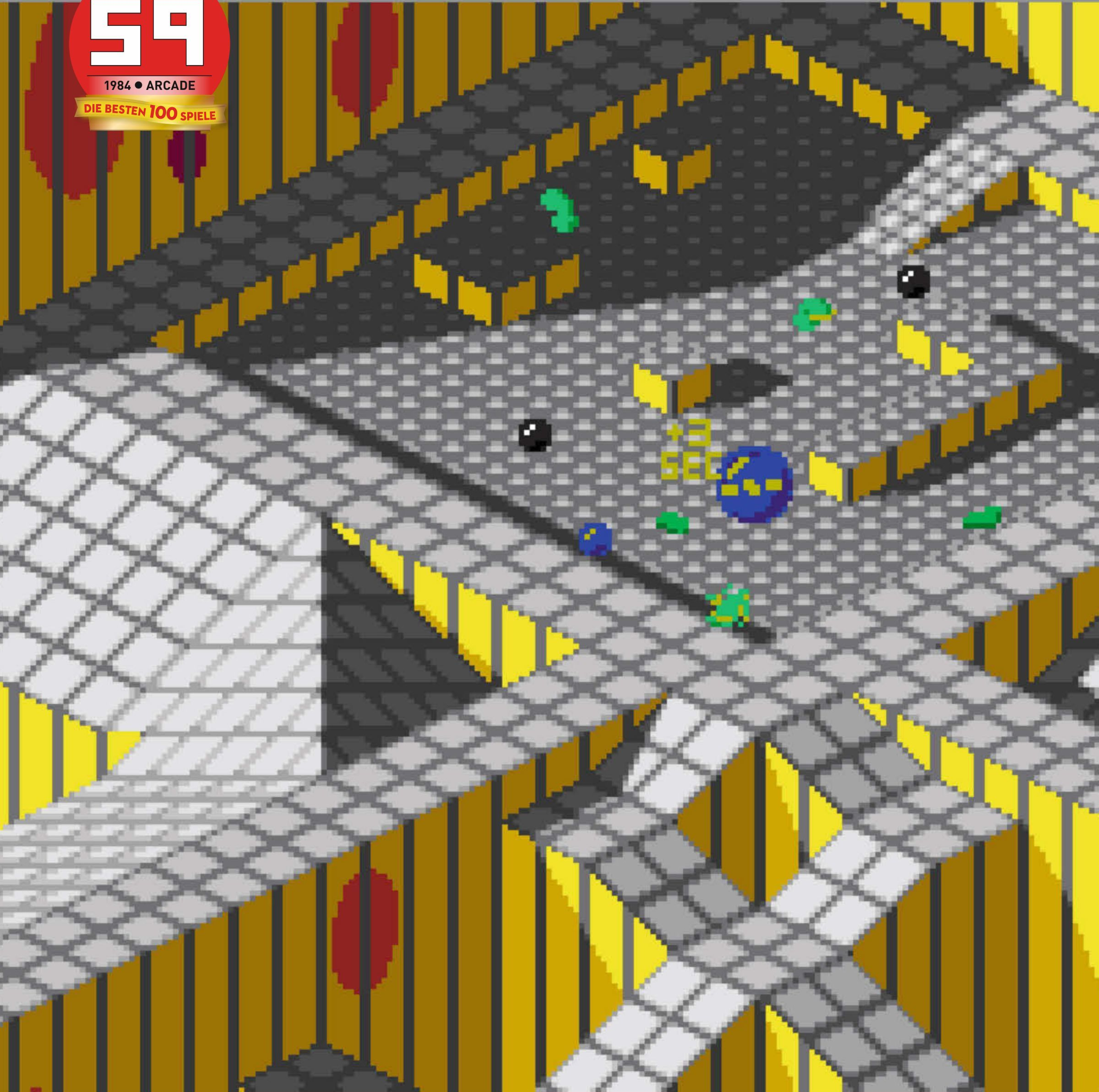
Eigentlich war es Namcos Plan, ein Formel-1-Spiel auf der neuen Platine zu entwerfen. Die Idee wurde aber zugunsten eines zugänglicheren Spielkonzepts verworfen. Als Grundlage diente ein Trend, der sich bei japanischen Auto-Fans durchgesetzt hatte. „Vor allem junge Japaner haben damals ihre Autos aufgemotzt", erzählt uns der General Manager von Namco Bandai, Yozo Sakagami, als wir ihn nach dem Ursprung des Konzepts hinter *Ridge Racer* fragen. „Sie sind auf kurvigen Bergstrecken Rennen gefahren und den Großteil der Strecke gedriftet. Natürlich ist das verboten! Wir haben gedacht: ‚Können wir nicht ein Spiel entwerfen, in dem die Fahrer mit ihren Fähigkeiten an ihre Grenzen stoßen und gleichzeitig ein rasantes Tempogefühl erleben?"

Also entwickelte Namco ein Rennspiel, in dem nicht nur hohe Geschwindigkeiten, sondern auch Drifts eine wichtige Rolle spielten. Das Thema Realismus wurde hintangestellt, im Vordergrund stand ein bunte Grafik, knalliger J-Pop und eine packende Rennerfahrung. Der Fokus lag auf dem Driften – bis heute das unverkennbare Markenzeichen der Reihe.

Im April 1994 begann Namco mit der Portierung von *Ridge Racer* vom Automaten auf die PlayStation. Bei der Steuerung musste Namco erst einmal das Beste aus Sonys Controller machen. Kurz nach dem Release von *Ridge Racer* in Japan ergriff Namco aber selbst die Initiative und brachte einen eigenen heraus. Der neGcon-Controller wurde für Rennspiele entwickelt und bestand aus zwei Hälften, die sich gegeneinander drehen ließen (zwischen der linken und der rechten Hälfte befand sich ein Drehgelenk). Es gab zwei analoge Tasten, damit Spieler besser das Gas und die Bremse dosieren konnten. Der Nachfolger zu dem Controller – der Jogcon – lag später der Special Edition von *Ridge Racer Type 4* bei. Neu waren bei ihm eine Force-Feedback-Funktion und ein Drehknopf, der ein Lenkrad imitierte.

In der PSone-Version von *Ridge Racer* feierten einige Features ihren Einstand, die seitdem zum Serienstandard gehören. So ließen sich die Strecken erstmals auch in die entgegengesetzte Richtung befahren, was die Spielerfahrung wesentlich veränderte. Es gab eine Kamera hinter dem Auto und deutlich mehr Fahrzeuge als die zwei der Arcade-Version.


In den folgenden beiden Jahrzehnten folgten über ein Dutzend Nachfolger und Ableger, doch seit 2012 (*Ridge Racer Unbounded* für PS3 und Xbox 360) scheint der ehemalige Driftkönig am Ausrollen zu sein. 2016 erschien noch das iOS-Spiel *Ridge Racer Draw & Drift*, seitdem ist der Motor aus.


59
1984 ● ARCADE
DIE BESTEN 100 SPIELE




MARBLE
MADNESS
Amiga Version by:
Larry Reed
Copyright (c) 1984, 1986
Atari Games Corp. & Electronic Arts





Marble Madness

AMIGA-GEMURMEL.



» PUBLISHER: ATARI GAMES (SPIELAUTOMAT) / ELECTRONIC ARTS (AMIGA-VERSION)
» ERSCHIENEN: 1985
» HARDWARE: AMIGA
Von Heinrich Lenhardt

Rund 400 Euro für eine Zelda-Abspielmaschine? Nintendos Switch-Preis relativiert sich angesichts der hochpreisigen Traumkiste von 1986: 4000 Mark für einen Murmelsimulations-Computer – man gönnt sich ja sonst nichts! Mit dem Commodore Amiga 1000 konnte man theoretisch natürlich noch viel mehr machen, aber im anfangs dürren Software-Angebot ragte die erste Heimumsetzung des Automaten *Marble Madness* heraus. Für gewisse Spieleverrückte war sie die ersehnte Amiga-Killer-App.

Wer erfahren möchte, wovon Computerspieler 1986 träumten, muss nur den entsprechenden *Happy Computer*-Jahrgang studieren. Der erste Test des „68-Tausendsassa" Amiga erschien in der Januar-Ausgabe, als über Importhändler-Wege ein US-Seriengerät in die Redaktion gelangt war.

In den nächsten Monaten ging es Schlag auf Schlag weiter, vorzugsweise im Vergleich mit dem 68000er-Rivalen Atari ST. Letzterer punktete nicht zuletzt mit seinem großen Preisvorteil: Für einen Amiga 1000 mit Monitor wurden zunächst 5.500 Mark aufgerufen – er sei zwar schön, gut ausgestattet und mit 7,15 MHz „rasant wie ein Porsche", attestierte Horst Brandl in *Happy Computer* 2/1986, aber „welche Zielgruppe ein Computer dieser Preisklasse ansprechen soll, ist nicht klar." Am ehesten Spieler, aber denen fehlte (neben dem Kapital) zunächst der Software-Kaufanreiz: Klar machte *Archon* auch auf dem Amiga Spaß, spielte sich aber genauso wie beim C64. Nach einigen Monaten wurde Commodores 16-Bit-Bolide interessanter: Zum einen rutschte der Preis auf „nur noch" 3.995 Mark. Zum anderen veröffentlichte Electronic Arts eine zunächst Amiga-exklusive Automatenumsetzung, wegen der manch einer mit der ersten Gebrauchtwagenanschaffung noch etwas wartete, um sich lieber einen neuen Computer zu leisten.

„Es ist das erste Spiel, das den enormen Fähigkeiten des Amigas zumindest teilweise gerecht wird, und setzt einen vorläufigen Standard", seufzte ich in *Happy Computer* 9/1986. Für damalige Verhältnisse außergewöhnlich lang war der dreiseitige Test von *Marble Madness* auf dem Amiga, aufopferungsvoll recherchiert in vielen abendlichen Stunden, gern im Zwei-Spieler-Modus mit willigen Kollegen. Dank seiner bunten isometrischen Grafik, dem fröhlichen Stereo-Sound und der ungewöhnlichen Maussteuerung demonstrierte *Marble Madness* wahre 16-Bit-Power.

In Zeiten von Ballerrüpeln wie *Rambo, Commando* und Co. wirkte der niedliche Spielablauf erfrischend: Mit einer Murmel fantastische Schusserbahnen voller Monster, Schikanen und Abzweigungen entlangkullern, dabei vielleicht auch den Mitspieler in Abgründe schubsen. Es sind nur sechs kurze Levels, bevor es wieder von vorn losgeht. Aber Automaten-Chefdesigner Mark Cerny (auch bekannt als Architekt der PlayStation 4) brachte eine Fülle an Gags und Ideen unter. Jeder Kullerabschnitt ist eine Freude, die im fünften Level „Silly World" ihren Höhepunkt erreicht: Da werden alle Regeln auf den Kopf gestellt, wir rollen die Bahn bergauf und dürfen Miniversionen der sonst so tödlichen Monster zermatschen. Die Amiga-Maus ist ein guter Ersatz für die Trackball-Eingabegeräte des Automaten, spätere Umsetzungen von *Marble Madness* leiden unter der Steuerung mit digitalen Joysticks und Gamepads.

Aber selbst unter Berücksichtigung des Presserabatts, den Commodore einst Redaktionszugehörigen auf seine Listenpreise gewährte, war der Amiga 1000 nicht gerade meine beste Investition. Auf *Marble Madness* folgten einige Zeit lang vor allem Enttäuschungen, wenig veränderte Umsetzungen von 8-Bit-Titeln oder inhaltlich dürftige Grafikblender wie *Defender of the Crown*. Erst nach Einführung des günstigeren, konsequent auf Spieler ausgerichteten Amiga 500 wurde Commodores 16-Bit-Computer zum Hit und erfreute sich Ende der 80er Jahre eines Software-Booms. Aber meinen eleganten (und schweineteuren) 1000er mit der RAM-Erweiterung hinter der Frontblende und seinem Edel-Keyboard habe ich immer noch in bester Erinnerung. Dazu rollt vor dem geistigen Auge eine Murmel, die an dieser Luxusanschaffung wesentlichen Anteil hatte …





Knight Lore



Kein anderes Spiel steht so stark für das Genre der Isometrie-Action-Adventures. Oder den ZX Spectrum.



» Die BBC-Micro-Fassung hatte eine grüne Schachtel, die für Schneider CPC eine orangefarbene.

DAY 01



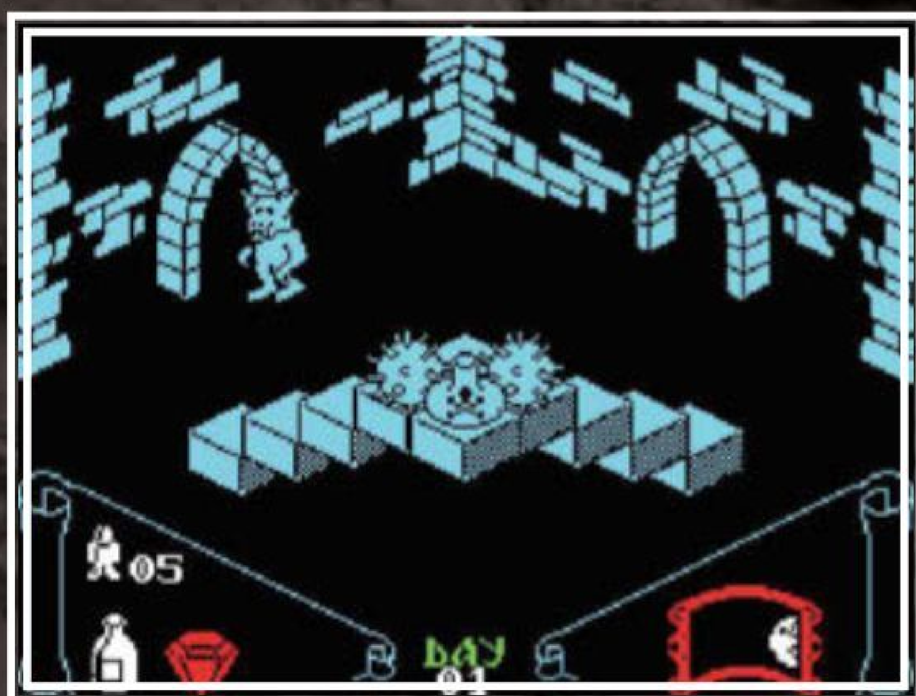
» [Schneider CPC] Herumstreifende Wachen machen euch das Leben schwer.



Ultimate wusste ganz genau, dass man der Konkurrenz meilenweit voraus war, und betonte das auch immer wieder gerne. Für die Veröffentlichung von *Knight Lore* im November 1984 rührten sie die Werbetrommel wie nie zuvor. Ultimate beschrieb das Spiel als „den ersten Schritt zu einer neuen Generation von Abenteuer-Simulationen, die den absoluten Höhepunkt der Software-Entwicklung auf dem 48K-Spectrum darstellen". Man machte deutlich, dass von dem neuen Titel sogar ausgesprochen beliebte Spiele wie *Atic Atac* und *Jetpac* in den Schatten gestellt werden würden.

In typischer Manier hielt es Ultimate weder für nötig, Screenshots in Zeitschriften abdrucken zu lassen, noch diese auf der Rückseite der Hochglanzschachtel abzubilden. Ein paar Hinweise konnte man allerdings auf dem Einleger lesen, während man das Laden des Spiels von Kassette abwartete. Dort prangten Aussagen wie „überragende Grafik", „verblüffende Animationen", „3D-Szenario" oder „Bewegung im 3D-Raum". Es war dort auch von einem anderen Wort die Rede, das so clever erdacht war, dass Ultimate es sich schützen ließ: „Filmation". Dabei handelte es sich um eine Game-Engine, die mit ihrer versierten Technik *Knight Lore* tatsächlich Leben einzuhauchen vermochte.

Die seltsame Burg, in der sich der Spielheld Sabreman wiederfindet, wurde in einer umwerfenden isometrischen Grafik dargestellt. *Knight Lore* mag nicht die Farbenpracht und das Tempo der beiden früheren Sabreman-Abenteuer *Sabre Wulf* und *Underwurlde* geboten haben, aber die 3D-Darstellung war wegweisend.



» [Spectrum] Manchmal sind präzise Sprungeinlagen vonnöten.



» [Spectrum] Das ungeschriebene Gesetz von *Knight Lore*: Nimm den Block auf, nachdem du gesprungen bist!

Die Mauern, Plattformen und Fallgruben wirken überaus plastisch und die Charaktere waren brillant animiert, allen voran Sabreman, wie er sich nervös beim Erforschen der Burg umsah. Die Story sah vor, dass er sich durch einen mysteriösen Zauber regelmäßig mit einer witzig dargestellten Transformation in einen Werwolf verwandelte. Diese Metamorphose hatte allerdings so gut wie keine spielerischen Auswirkungen – als ob Ultimate damit sagen wollte: „Wir können es grafisch darstellen, also tun wir es einfach."

Beim ersten Anblick, geschweige denn beim ersten Spielen, war man unweigerlich beeindruckt. Das Versprechen, die Grenzen des Spectrum neu zu definieren, war wahr gemacht worden. Dieser Moment brannte sich in das Gedächtnis der Spieler ein wie etwa der allererste Anblick von *Space Harrier* in der Spielhalle, *Doom* auf dem PC oder *Super Mario 64* auf dem Nintendo 64.

Auch die Zeitschriften überschlugen sich mit Lob. In der *ASM* wurde *Knight Lore* 1986 als „eines der besten Spiele, die jemals programmiert worden sind" bezeichnet. Heinrich Lenhardt bescheinigte dem Spiel bereits ein Jahr zuvor in der damaligen *Happy Computer* eine „hervorragende 3D-Grafik, außergewöhnliche Details" und auch für ihn zählt *Knight Lore* „mit Sicherheit zu den besten Programmen seiner Art".

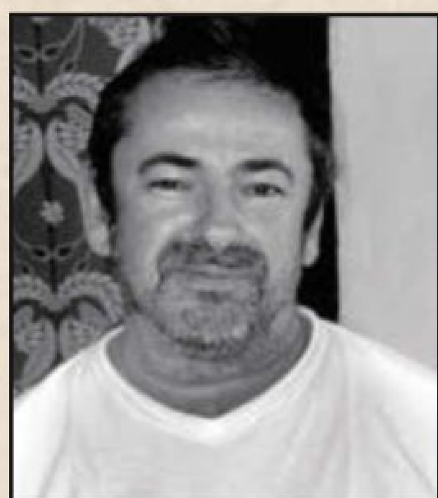
In der englischen Zeitschrift *Home Computing Weekly* geriet Peter Sweasey angesichts der 3D-Grafik geradezu ins Schwärmen: „Mit Worten kann man das nicht beschreiben – man muss die Grafik einfach mit eigenen Augen sehen, um es zu glauben. Sie ist komplett in perspektivischem 3D gehalten und die Animationen sind so butterweich, dass sie von einer Laserdisc zu kommen scheinen. *Knight Lore* wird den Softwaremarkt sicherlich revolutionieren."

Die Analogie zur Laserdisc war natürlich sehr weit hergeholt, da die isometrische Grafik so rein gar nichts mit den für Laserdic-Spiele typischen Zeichentrick-Animationen zu tun hatte. Aber mit der These, dass das Spiel den Softwaremarkt revolutionieren würde, lag der Redakteur richtig: Ultimates Erfolg mit *Knight Lore* verleitete definitiv auch andere Publisher, es mit ganz ähnlichen Konzepten zu versuchen.

Dabei war *Knight Lore* bei Weitem nicht das erste Spiel, das isometrische Grafik ausprobiert hatte. Diese war zuvor bereits beim Weltraum-Shooter *Zaxxon* von Sega oder *Q*bert* von Gottlieb zu sehen gewesen. Auch ▶

DER RITMAN REPORT

Jon Ritman erklärt die Magie der Filmation-Engine von Ultimate.



Als ich *Knight Lore* zum ersten Mal sah, klappte mein Kinnlade herunter. Die Grafik war für damalige Verhältnisse verblüffend – so detailliert und ganz ohne Überzeichnungsprobleme, mit denen viele andere Spiele zu kämpfen hatten. Ich war davon fasziniert, wie die Sprites hinter Objekten im Vordergrund verschwanden, und hatte keine Vorstellung davon, wie man das gemacht hatte. Inzwischen weiß ich, dass Chris Stamper eine Methode erdacht hatte, um die Sprites korrekt im 3D-Raum anzuordnen, was keinesfalls so leicht ist, wie es sich anhört. Betrachtet einfach einmal das Bild hier rechts:



Man sieht drei Blöcke, aber welcher ist vorne? Sie sind alle vor je einem anderen und genauso hinter je einem anderen Block. Heutzutage benutzen wir für solche Entscheidungen einen Z-Puffer, aber von derartiger Rechenleistung war der Spectrum weit entfernt. Chris musste Sprite für Sprite in der richtigen Reihenfolge zeichnen und von daher ist es schon erstaunlich, dass das fast immer klasse funktionierte.

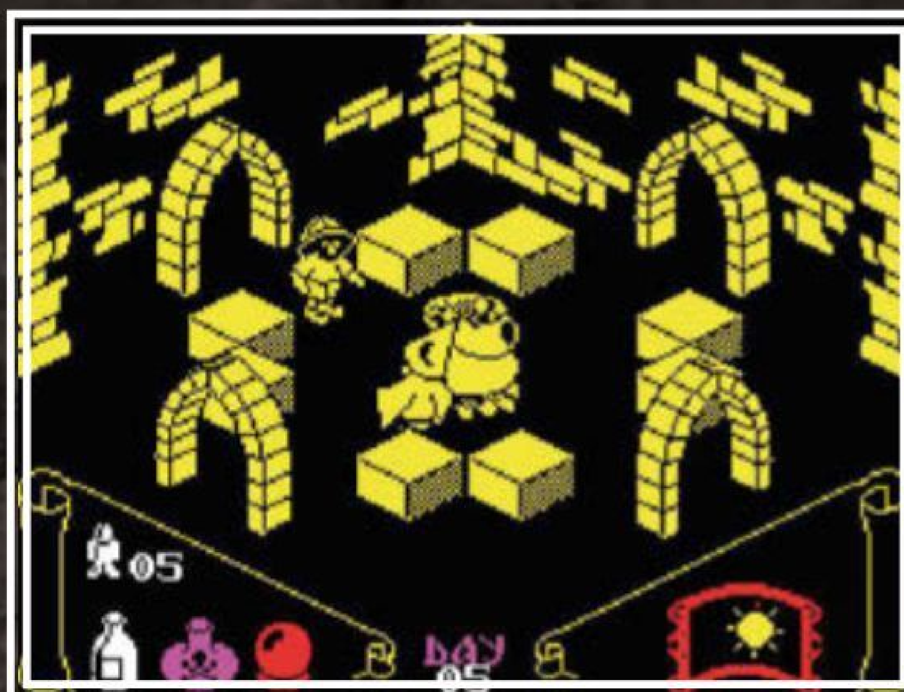
Um die beste Überlappung zu gewährleisten, wurde eine Maske benutzt – eine Grafik, die genauso groß wie das Original war, aber ein Bit gesetzt hatte, das anzeigte, ob der Hintergrund erhalten oder gelöscht werden sollte:



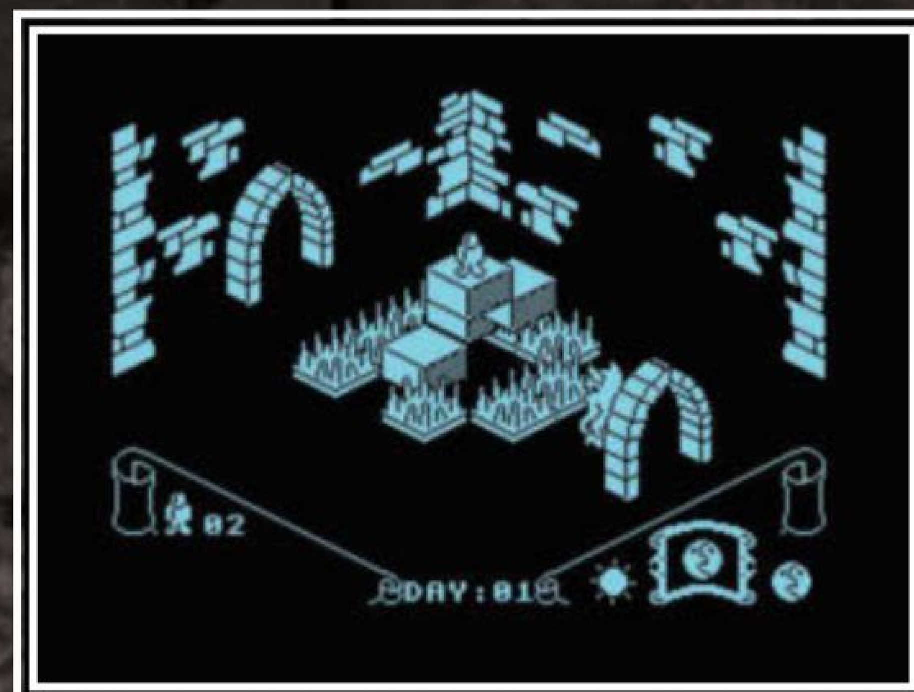


Zuerst vollzieht man eine AND-Operation auf dem Hintergrund, sodass alle Teile erhalten bleiben, die der schwarze Teil der Maske überdeckt, und alle gelöscht werden, die der weiße überdeckt. Dann zeichnet man den endgültigen Sprite in das entstandene Loch. Wenn man sich einen Raum in *Knight Lore* vorstellt, zeichnet man auf diese Art sämtliche Objekte von hinten nach vorne und erhält so allmählich das gesamte Bild. Wenn sich ein Block vor Sabreman befindet, dann schneidet dessen Maske das entsprechende Loch aus, in das der Block gezeichnet wird. Sobald sich etwas bewegt, muss alles wiederholt werden.

Es gibt zwar noch mehr technische Spielereien wie etwa die Kollisionserkennung, aber ich denke, dass diese beiden die Innovativsten waren. Ich wünschte, ich wäre selbst darauf gekommen!



» [Spectrum] Vorsicht, in Werwolf-Gestalt spuckt euch der Kessel an!



» [BBC Micro] Die Acorn-Version war eine inoffizielle Portierung.

in England gab es vorher bereits *Ant Attack* von Sandy White, das 1983 für den Spectrum erschien. Doch erst mit *Knight Lore* wurden isometrische Abenteuer auf den Heimcomputern wirklich populär. Dadurch, dass Ultimate mit *Alien 8* schnell einen weiteren Filmation-Titel nachschob, wurde isometrische Grafik praktisch zu einem Markenzeichen des Studios.

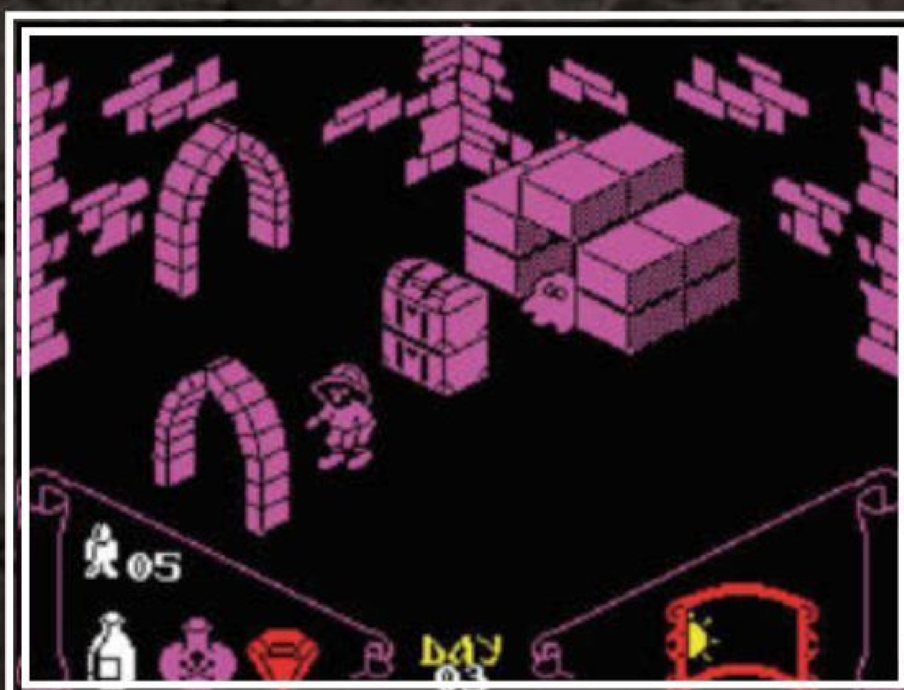
Es ist wenig überraschend, dass sich *Knight Lore* 1985 an die Spitze der plattformübergreifenden Charts setzen konnte und den hauseigenen Titel *Underwurlde* auf den zweiten Platz verwies. Andere Publisher wollten den Erfolg unbedingt nachahmen und machten sich auf die Suche nach vergleichbaren Titeln.

Im Jahr 1986 steigerte sich die Anzahl der Klone sprunghaft, da viele der großen Publisher auf den Zug aufspringen wollten. Besonders erwähnenswert sind *Sweevo's World* (Gargoyle), *Movie* (Ocean), *Quazatron* (Hewson), *Get Dexter* (PSS), *Molecule Man* (Mastertronic) und *Glider Rider* (Quicksilva). In einer britischen Sinclair-Zeitschrift erschien mit *Bubble Trouble* sogar ein Listing für ein derartiges Spiel zum Abtippen. Von Design Design kamen zwei sehr ähnliche Titel: *NEXOR* und *Nosferatu The Vampyre*. Beide waren von Graham Stafford geschrieben worden, einem weiteren Entwickler, der sich an die Wirkung von *Knight Lore* erinnert: „Ich sah *Knight Lore* und dachte, arrogant wie ich war, dass die Performance einbrechen würde, sobald auf dem Bildschirm mehr los wäre. Doch es war bahnbrechend, genau wie *Jetpac* zuvor. Ultimate setzte Maßstäbe für die kommenden Jahre."

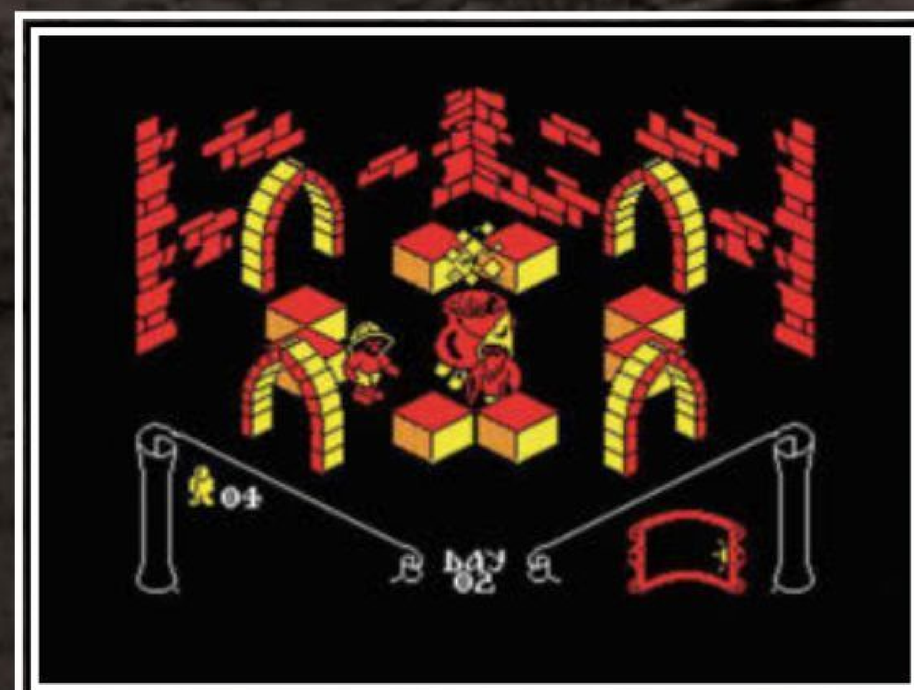
Ein Entwickler, der aufgrund von *Knight Lore* allerdings keine Luftsprünge machte, war John Heap von Denton Designs. „Ich war ziemlich aus der Fassung, als ich es zum ersten Mal sah", sagt John, der das scrollende isometrische Spiel *The Great Escape* entwickelte. „Es war so sauber, so klar, optimal gestaltet und einzigartig. Die Güte drang aus jeder Pore. Im Vergleich dazu sah mein Spiel langsam und ungelenk aus. [Ultimate] hatte technisch einen anderen Weg als ich gewählt: Sie überschrieben die Szenenbestandteile in der richtigen Reihenfolge. Mein Ansatz war dagegen, den Hintergrund an den Stellen auszublenden, an denen die Sprites im Vordergrund waren. Das Überschreiben konnte man bei so vielen Zäunen und Wachtürmen vergessen."

John gesteht ein, dass er *Knight Lore* eher als Rivalen denn als Inspiration gesehen hat. Es trieb ihn dazu an, größere und bessere Spiele zu machen. Das hat funktioniert, wie man an seinen nächsten Projekt sieht: Das epische Adventure *Where Time Stood Still* war neun Monate in der Entwicklung. Seine Bewunderung für die Stamper-Brüder *[die Gründer von Ultimate, Anm. d. Red.]* und ihre Arbeit blieb allerdings bestehen. „Sie waren von der restlichen Entwicklerszene schon allein räumlich sehr weit entfernt", erklärt John. „Das trug zum Mysterium bei. Während wir am Freitagabend noch einen trinken gingen, arbeiteten sie wahrscheinlich schon an ihrem nächsten Meisterwerk und wunderten sich, warum alle anderen so lange für ihre Spiele brauchten."

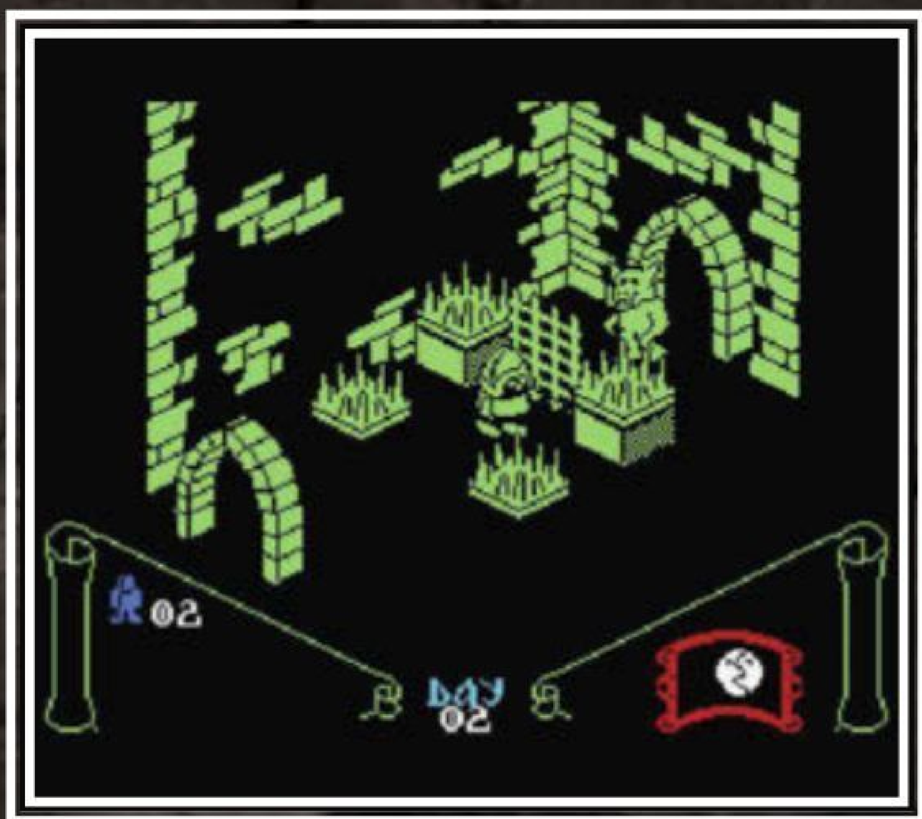
Ant Attack mag vor *Knight Lore* da gewesen sein, doch sein „Softsolid 3D"-System reichte nicht an Filmation heran. Sandy White ist deswegen nicht verbittert – zumindest heute nicht mehr. Er erzählt: „Wenn man meine Besitzansprüche an isometrische 3D-Grafik beiseitelässt, die



» [Spectrum] Geist Casper versucht, den Helden zu erwischen.



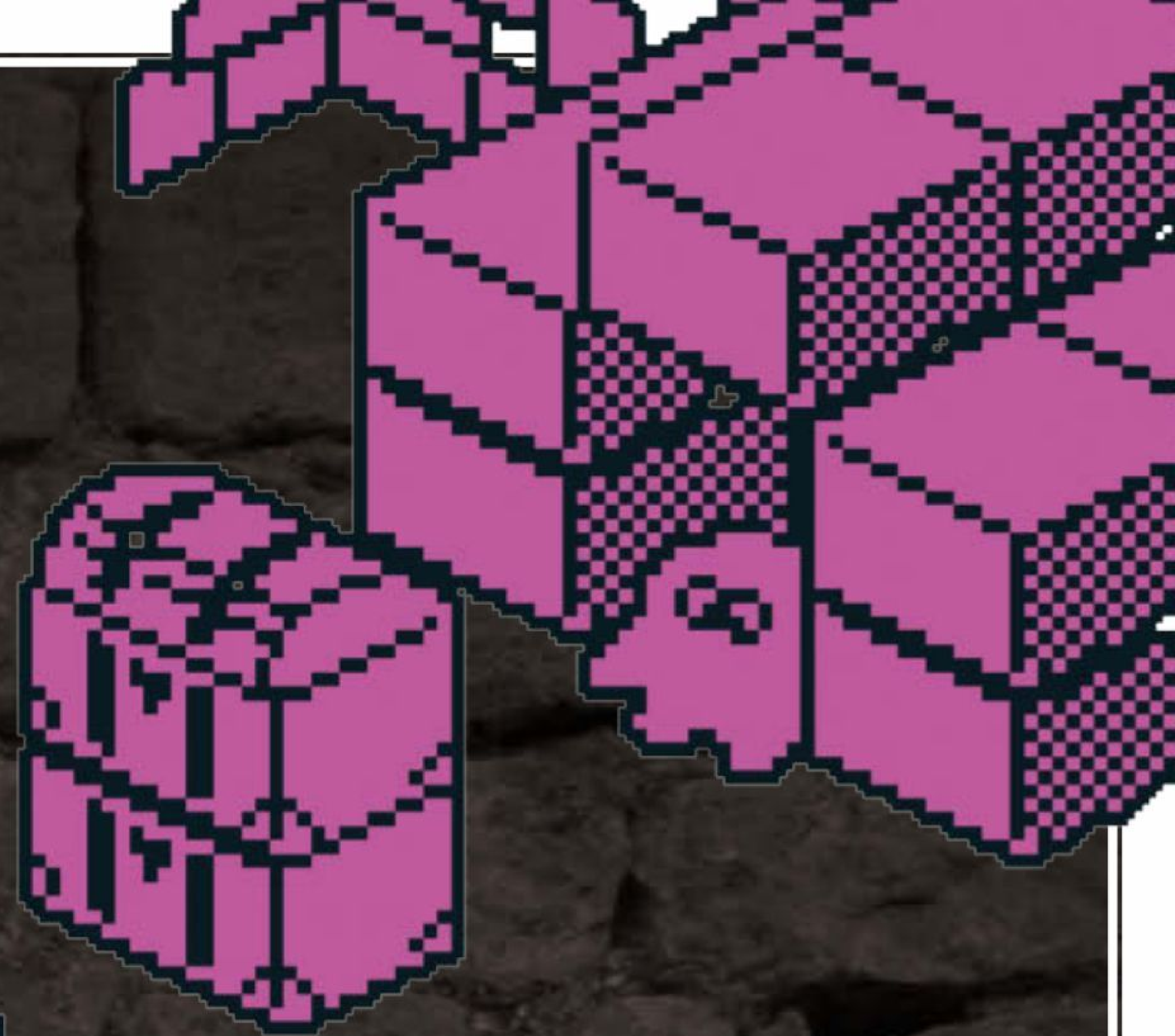
» [Schneider CPC] Die Extrafarben machen sich gut in der CPC-Version.



» [MSX] Die MSX-Version von Jaleco ist nahezu komplett mit dem Original identisch.



» Das Cover der japanischen MSX-Version. Was Tim Stamper wohl dazu gesagt hätte?





ich zu jener Zeit unzweifelhaft hatte, dann war ich fasziniert davon, was Ultimate da tat. Es war so, als ob Außerirdische ein paar einfache Männer der 80er Jahre mit überragenden Computerkenntnissen ausgestattet hätten. Wenn ich mir einen Durchgang *Knight Lore* auf YouTube ansehe, frage ich mich auch heute noch, wie sie das bloß gemacht haben! Der größte Teil des Bildschirms war einfach schwarz, um Rechenzeit zu sparen. Das menschliche Auge fügte den Rest dann schon hinzu. Eine mutige Designentscheidung, die sich damals wie Betrug anfühlte – aus heutiger Sicht war es genial."

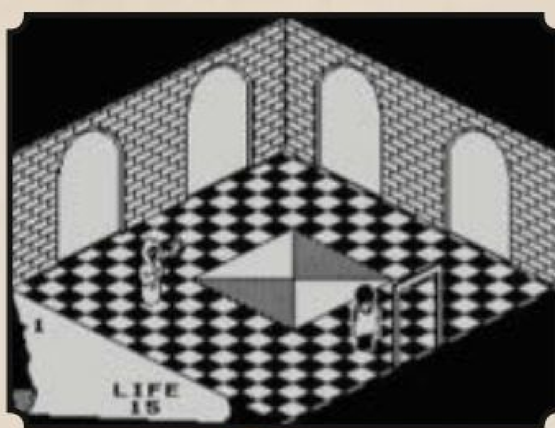
Für Sandy lag der Schlüssel zum Erfolg aber nicht nur in optischen Tricks, sondern vor allem im guten Spieldesign: „Wenn ich die Ultimate-Spiele inklusive *Knight Lore* mit nur einem Wort beschreiben müsste, dann wäre das ‚ausbalanciert'. So viele Spiele jener Zeit setzen auf Effekthascherei – ich nenne keine Namen – konnten aber kein Gameplay vorweisen. Ultimate perfektioniert beides."

» Es war so sauber, klar, optimal gestaltet und einzigartig. Seine Güte drang aus jeder Pore. « JOHN HEAP

DIE EINFLÜSSE VON KNIGHT LORE

Acht tolle Spiele, die dem Ultimate-Spiel nacheiferten.

FAIRLIGHT 1985



■ Einer der ersten Klone von *Knight Lore* war auch einer der besten. Die isometrische Engine von Bo Jangeborg erlaubte realistischere Räume in verschiedenen Formen und Größen. Das Spiel legte Wert auf Rätsel; ihr musstet Schlüssel finden, um Türen zu öffnen und verborgene Bereiche zu finden.

THE LAST NINJA 1987



■ Als willkommene Abwechslung zu all den Burgen und Raumstationen versetzte *The Last Ninja* den Spieler in das feudale Japan, wo Kämpfe, Rätsel und Entdeckung auf ihn warteten. Als einer der bekanntesten und schönsten Titel für den C64 wurde das Spiel auch für viele andere Systeme konvertiert.

BATMAN 1986



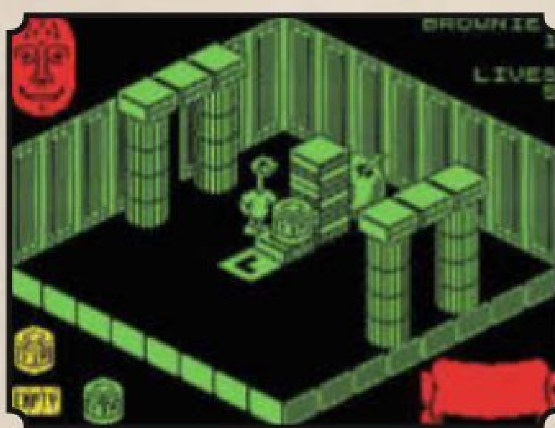
■ Obwohl *Head Over Heels* im folgenden Jahr noch einen draufsetzen konnte, war dieses erste isometrische Abenteuer von Jon Ritman und Bernie Drummond schon ziemlich abgedreht. Abgesehen von den Ladebildschirmen hielt sich das Spiel an den Stil der TV-Serie aus den 60er Jahren.

LA ABADIA DEL CRIMEN 1987



■ Dieses überaus atmosphärische Spiel, das lose auf Umberto Ecos Krimi *Der Name der Rose* basiert, erweckte eine düstere Benediktinerabtei auf 8-Bit-Systemen zum Leben. Das Gameplay war fesselnd und die Grafik umwerfend – wenn ihr diesen Titel verpasst, seid ihr selbst schuld!

SWEEVO'S WORLD 1986



■ Für dieses unkonventionelle Adventure schienen die Jungs von Gargoyle *Knight Lore* genommen und einmal ordentlich durch die Monty-Python-Mangel gedreht zu haben. Dennoch gab es eine riesige Karte zu entdecken (die in der Spectrum-128K-Fassung *Sweevo's Whirled* sogar noch größer war).

CADAVER 1990



■ Dieses wunderschöne Iso-Adventure für die 16-Bit-Computer wurde von den Bitmap Brothers entwickelt. Es war offenkundig von den alten Ultimate-Werken inspiriert und spielt passenderweise im „Castle Wulf". Es war schwierig, aber nicht unfair, und nicht so hektisch wie andere Bitmap-Titel.

GET DEXTER 1986



■ Auf dem Schneider CPC profitierten viele Iso-Spiele von der höheren Farbanzahl. Doch dieser Titel glänzte nicht nur durch seine quietschbunte Grafik, sondern demonstrierte auch eindrucksvoll, was mit isometrischen Abenteuern möglich war, wenn man bei der Entwicklung von vornherein auf den Schneider abzielte.

SOLSTICE 1990



■ Wenn Rare *Knight Lore* je für das NES portiert hätte (vergessen wir einfach mal die Famicom-Fassung von Jaleco), dann wäre es wohl sehr ähnlich zu *Solstice* geworden. Mit fantastischer Grafik und tollem Sound von Tim Follin war es eines der am besten präsentierten Spiele auf dem NES überhaupt.


57
1979 ● ATARI 2600
DIE BESTEN 100 SPIELE



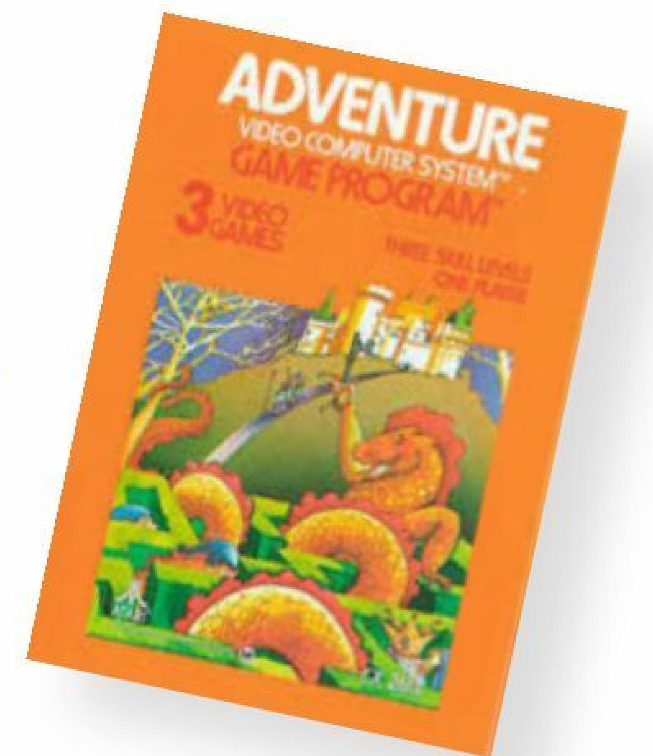


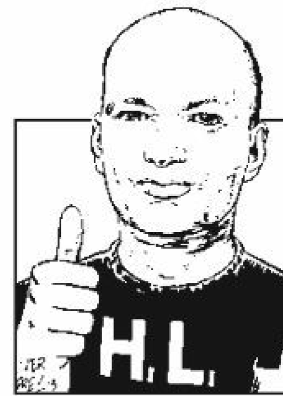


» RETRO-REVIVAL

Adventure

IM MAGEN DES ENTENDRACHENS.





» **PUBLISHER:** ATARI
» **ERSCHIENEN:** 1980
» **HARDWARE:** ATARI 2600

Von Heinrich Lenhardt

Kleines Abenteuer voller großer Innovationen: Der Großvater aller Action-Adventures war für mich das originellste und faszinierendste Modul der VCS-Ära. Schon lange vor *King's Quest* und *Legend of Zelda* kombinierte Atari-Designer Warren Robinett Objektbenutzung mit Echtzeitablauf und Arcade-Steuerung. Aller Grobklotzigkeit zum Trotz fühlte sich *Adventure* wie eine richtige dynamische Welt an. Die erforschte ich mit nervöser Anspannung, denn in jedem Bild konnte einer der drei furchtbaren Pixel-Drachen lauern.

Das erste Easter Egg der Spielegeschichte war ein versteckter Raum, in dem *Adventure*-Programmierer Warren Robinett Pixel für Pixel seinen Namen buchstabiert hatte. Er war frustriert, weil Atari seine Spieleschöpfer wie anonyme Code-Handwerker behandelte, deren Namen nicht mal im Handbuch erwähnt wurden. Also verewigte er sich ganz heimlich in einem schwer zugänglichen Bild, gut versteckt in den Tiefen des Cartridge-ROMs. Seine Kollegen und Vorgesetzten bekamen diese Eigenmächtigkeit erst mit, als schon Hunderttausende Spielmodule produziert waren.

Das ist eine schöne Geschichte, aber noch bemerkenswerter sind die zahlreichen Spieldesign-Innovationen, die Robinett im Rahmen des lächerlichen Hardware-Rahmens hinlegte. Module für das Atari 2600 spielten sich damals weitgehend gleich, variierten wenige Bewegungsgrundprinzipien, häufig wurde dabei auf etwas geschossen. Umso fremdartiger wirkte *Adventure*, dessen Grafik selbst nach 2600-Maßstäben ziemlich schlicht wirkte: Mit dem Joystick bewegte ich ein kantiges Pixel über den Bildschirm – das sollte der glorreicher Held sein? Nach der Vorfreude angesichts des hübschen Packungsbilds war man erst einmal enttäuscht, doch wer sich von der frugalen Aufmachung nicht abschrecken ließ, kam bald nicht mehr aus dem Staunen heraus.

Mit mickrigen Mitteln simuliert *Adventure* eine erstaunlich dynamische Welt. Bild für Bild gibt es Schlösser zu entdecken, Katakomben und Labyrinthe, in denen verschiedene Objekte versteckt sind. Nur jeweils einen Gegenstand kann unser Heldenpixel tragen, das führt zu einem steten Hin und Her: Schlüssel zum Öffnen von Toren werden benötigt, eine portable Brücke erlaubt das Überqueren von Hindernissen. Mit dem Magneten lassen sich andere Gegenstände anziehen, während das Schwert die einzige Methode der Drachenbekämpfung darstellt. Um zu gewinnen, müssen wir das gelbe Schloss aufsperren und dort einen magischen Kelch platzieren. In der kniffligsten und besten der drei *Adventure*-Varianten werden Objekte und Gegner zufällig verteilt, wodurch wiederholtes Durchspielen seinen Reiz hat.

Über die *Adventure*-Drachen mag man heute milde lächeln: Mit ihren Schnabelmäulern erinnern die Ungetüme eher an korpulente Enten, doch ihr ebenso plötzliches wie tödliches Auftauchen im Spiel sorgte für reichlich Panik. Sie pflegen uns bevorzugt dann zu überraschen, wenn die einzige Waffe der ganzen Spielwelt mehrere Bildschirme weit entfernt ist. Meist hilft da nur rasches Weglaufen, denn sperrt ein zu nahe gekommener Drache sein Maul auf, bleibt noch ein Sekundenbruchteil zum Entkommen. Landet unser Abenteurer-Quadrat im Monstermagen, reinkarnieren wir per Resettaste am gelben Startschloss. Dabei bleiben alle Objekt-Bewegungsfortschritte erhalten – lange bevor dieses Feature gebräuchlich wurde, hatte *Adventure* also eine Art von „Continue"-Funktion.

Komplexe Künstliche Intelligenz war mit den paar KByte Speicherplatz nicht drin, aber die drei Drachen hatten eine gewisse Individualität: Der rote Rhindle ist am schnellsten, der grüne Grundle bewacht Dinge wie den Magneten und der gelbe Yorgle spaziert am unberechenbarsten durchs Königreich, nimmt aber beim Anblick des gelben Schlüssels Reißaus. Für eine extra Prise Unberechenbarkeit sorgt schließlich die Fledermaus, die Gegenstände ergreift und zu anderen Orten der Spielwelt transportiert. Dabei klaut sie auch schon mal das Objekt weg, das unser Charakter bei sich trägt, oder fliegt gar einen Drachen spazieren – das Resultat sind unberechenbare und turbulente Szenen.

Warren Robinett hat seinen Namen in keine weiteren Spiel-Geheimräume geschrieben, nach Abgabe von *Adventure* kündigte er bei Atari und gründete die Lernsoftware-Firma The Learning Company. Auf der Game Developers Conference 2015 erinnerte er sich an seine Atari-Abenteuer 1978/79 und seine Chuzpe, entgegen einer Vorgesetztenanordnung heimlich einen *Adventure*-Prototyp zu entwickeln. An seinen kruden Moppelmonstern hängt er heute noch: „Kinder begannen zu schreien, wenn die Drachen den Raum betraten – auch wenn ältere Leute meinten, dass sie wie Enten aussahen." 





18+

WHAT IS
AVAXHOME?

AVAXHOME -

the biggest Internet portal, providing you various content: brand new books, trending movies, fresh magazines, hot games, recent software, latest music releases.

Unlimited satisfaction one low price
Cheap constant access to piping hot media
Protect your downloadings from Big brother
Safer, than torrent-trackers

18 years of seamless operation and our users' satisfaction

All languages
Brand new content
One site

AVXLIVE.ICU

AvaxHome - Your End Place

We have everything for all of your needs. Just open https://avxlive.icu

56

1992 ● ARCADE

DIE BESTEN 100 SPIELE



MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat fiel mit seiner überdrehten Gewaltdarstellung sofort auf. Doch es hätte keine langlebige Serie begründet, wenn das alles gewesen wäre.

In der Geschichte der Videospiele gibt es wenige vergleichbare Titel, die auf ähnliche Art und Weise Berühmtheit erlangt haben. Vor allem in den Anfangsjahren der Reihe sorgte _Mortal Kombat_ für heftige Kontroversen ob seiner zur Schau gestellten Brutalität. Ein Prügelspiel, bei dem man seinen Gegner töten kann? Für die Kritiker wird hier eine unverhandelbare Grenze überschritten, Gore-Fans hingegen sehen die spritzenden Innereien als überzeichnete Belohnung für besonders gut ausgeführte Moves, bewusst fernab jeglicher Realität.

Während *Mortal Kombat* in den USA maßgeblich zur Gründung des Entertainment Software Rating Boards (ESRB) führte, das seitdem, ähnlich der deutschen USK, Spiele in Altersgruppen einstuft, rief der Titel hierzulande die damalige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) auf den Plan. Sie setzte *Mortal Kombat* 1994 auf den Index, während das Amtsgericht München die Beschlagnahmung anordnete, wodurch das Spiel auch nicht mehr „unter der Ladentheke" verkauft werden durfte. Besitzer des Titels mussten allerdings keine Strafe fürchten.



Elf Jahre später wurde die Beschlagnahmung wieder aufgehoben, doch die Indizierung des ersten Teils besteht nach wie vor. Von den 21 weiteren Serienteilen wurde gerade einmal drei nicht indiziert, allerdings nur unter der Auflage, geschnitten veröffentlicht zu werden. Seit dem 2015 erschiene-



» Der allererste Finishing Move ist für viele Fans auch der beste. Mit den Fatalities könnt ihr den Gegner effektvoll um die Ecke bringen, oft auf amüsante Art und Weise.



» Sub-Zero gehört seit Teil 1 fest zur Serie dazu.

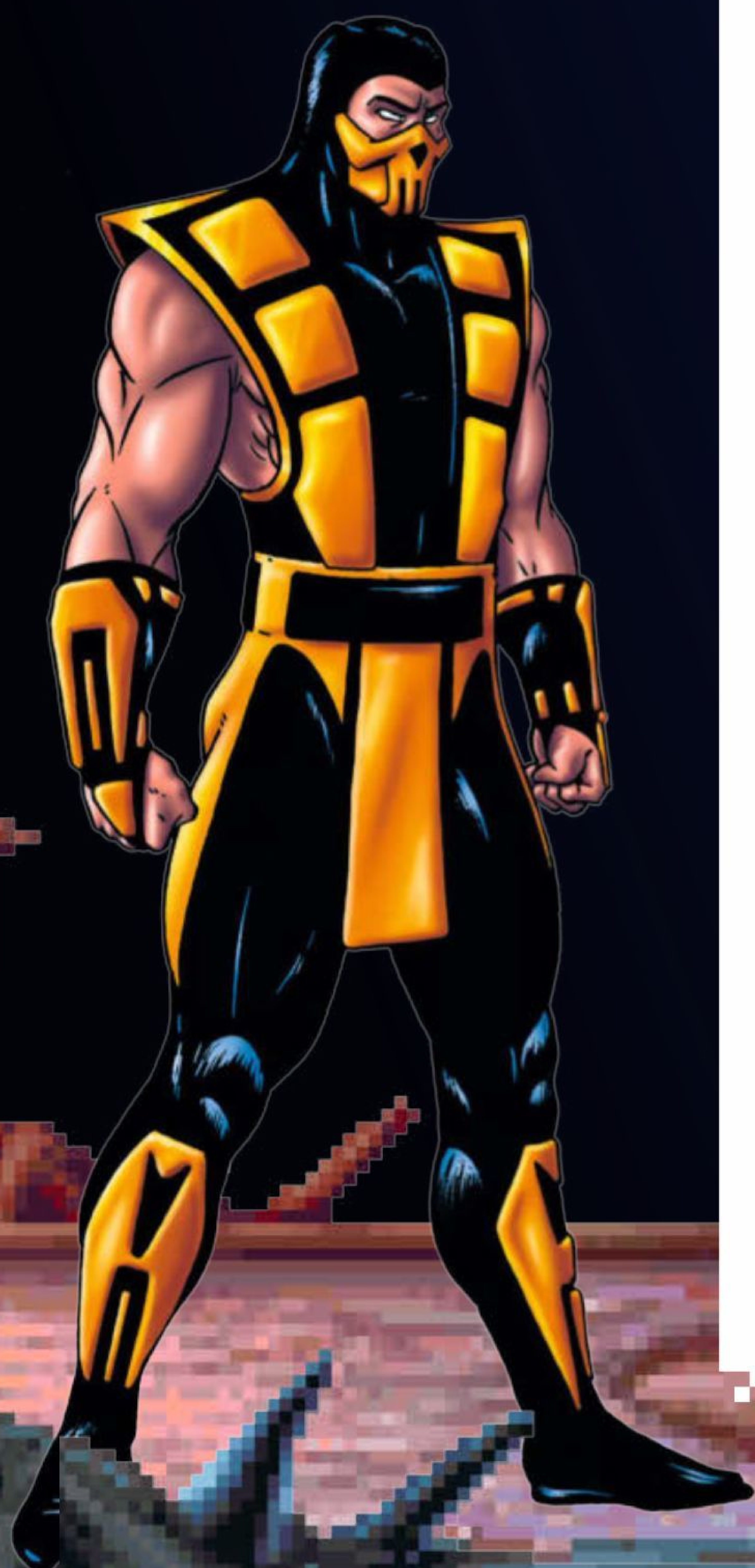


» [Spielhalle] Shang Tsung war als spielbarer Charakter besonders schwer zu meistern.





» [Spielhalle] Szenen wie diese sorgten für Kontroversen.



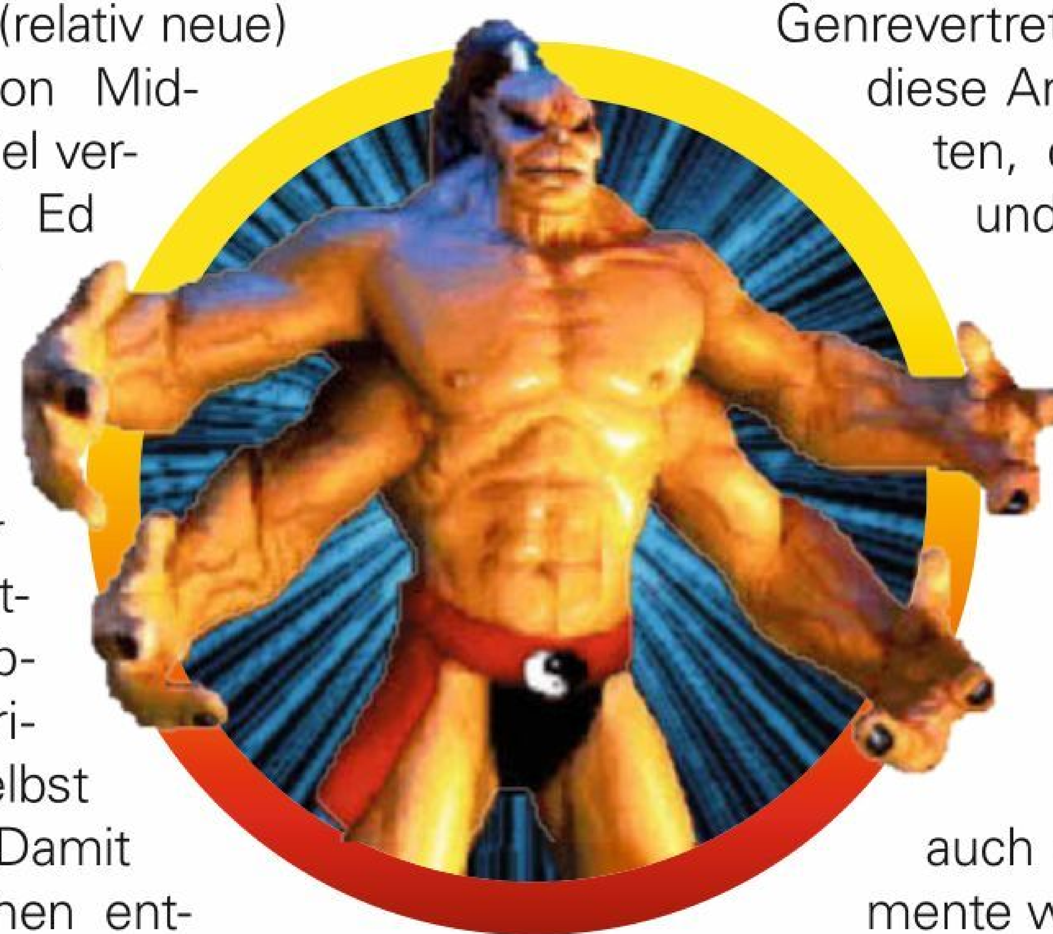
nen *Mortal Kombat X* scheint die mittlerweile unter Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) firmierende Behörde ihren Kurs an den Zeitgeist angepasst zu haben, denn das selbst für *Mortal Kombat*-Verhältnisse äußerst brutale Spiel durfte in Deutschland komplett ungeschnitten mit der Einstufung „Ab 18“ auf den Markt kommen. Begründet wurde die Entscheidung mit dem Argument, das Indizierungskritiker schon seit Jahren vorbringen: Der Gewaltgrad sei zwar heftig, habe aber durch die Fantasy-Elemente eine genügend große Distanz zur Realität.

Wenden wir uns der Geschichte der Serie zu. Diese gliedert sich in verschiedene Zeitabschnitte, von denen der erste die 2D-Ära darstellt. Im Gegensatz zu den Sprites, die alle anderen Kampfspiele nutzten, definierte sich *Mortal Kombat* teilweise durch seine eigene Optik. „Die Idee zum ersten *Mortal Kombat* hatten wir, weil wir eine (relativ neue) Digitalisierungstechnik von Midway mit einem Kampfspiel verbinden wollten“, erklärt Ed Boon, der Mitbegründer der Reihe und heutige Creative Director bei NetherRealm Studios.

Mit Hilfe dieser Technik konnten die Entwickler real gefilmte Objekte als Vorlage für Sprites nutzen, statt sie selbst zeichnen zu müssen. Damit ein Prügelspiel zu machen entsprach dem Trend der damaligen Zeit. „1991 war *Street Fighter II* ein Riesenhit. Daher wollten wir ursprünglich ein ähnliches Spiel mit Jean-Claude van Damme machen. Als der die Idee ablehnte, beschlossen wir, uns einfach unsere eigenen Charaktere auszudenken.“

Als Setting sollte ein Kampfsportturnier dienen, bei denen die Kämpfer des Earthrealm (im Prinzip unsere Welt) diesen vor dem Magier Shang Tsung beschützen müssen. Im Verlauf der Serie treten weitere Details der Geschichte zutage: Shang Tsung handelte auf Befehl von Shao Khan, dem Herrscher des übernatürlichen Reiches von Outworld.

Wie Fans von Ataris *Pit-Fighter* zu Recht einwenden, war Midway nicht das erste Studio, das diese Art von Digitalisierung in einem Prügelspiel verwendete. Doch aufgrund der Marktlage sah man bei Midway die Messlatte bei *Street Fighter* und weniger bei anderen Genrevertretern. „*Street Fighter* hatte diese Anime-Optik, und wir wollten, dass unser Spiel anders und besser aussah. Die Grafik von *Mortal Kombat* sollte real aussehen und die Spielwelt bestand aus echten Menschen und echten Objekten“, erklärt Ed. „Durch den realistischen Look unserer Charaktere mussten wir auch andere naturgetreue Elemente wie Blut dazunehmen.“ ▶



ZEITSTRAHL

Hier eine zeitliche Übersicht über alle je erschienenen Titel der *Mortal Kombat*-Reihe.

1992 MORTAL KOMBAT
1993 MORTAL KOMBAT II
1995 MORTAL KOMBAT 3
1995 ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
1996 MORTAL KOMBAT TRILOGY
1997 MORTAL KOMBAT 4
1997 MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO
1999 MORTAL KOMBAT GOLD
2000 MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES
2002 MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
2004 MORTAL KOMBAT: DECEPTION
2005 MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
2006 MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON
2006 MORTAL KOMBAT: UNCHAINED
2007 ULTIMATE MORTAL KOMBAT
2008 MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
2011 MORTAL KOMBAT
2011 MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION
2015 MORTAL KOMBAT X
2019 MORTAL KOMBAT 11

HIER KOMMT JOHNNY!

In den ersten beiden Titeln wurden Johnny Cage und die Ninja-Charaktere von Daniel Pesina verkörpert – wir erinnern uns mit ihm an seine Rolle.



» Daniel – vorne in der Mitte – posiert mit Schlagring.

RG: Musstest du für deine Rolle als Johnny Cage irgendetwas recherchieren?
DP: Das meiste ergab sich während der Dreharbeiten. Die Figur des Johnny Cage basierte etwa auf Daniel Rand als Iron Fist. Er sagte mir, ich solle mich wie ein Filmstar aufführen, also kam ich heraus, winkte in die Kamera und gab Luftküsse. Das gefiel John, der wollte, dass ich dies auf die Spitze trieb. Also kam ich beim nächsten Mal mit Sonnenbrille, zeigte meinen Bizeps und warf die Brille in die Menge. So lief die Charakterentwicklung im Prinzip bei den ersten drei Charakteren – Cage, Kano und Raiden. Danach setzten wir auch Ideen um, die nicht von unserer Gruppe kamen.

RG: Inwieweit waren deine Moves für das Spiel vorgegeben?
DP: Was die Moves betrifft, verbrachten John und ich am ersten Tag acht Stunden mit dem Drehen von Martial-Arts-Bewegungen, um dem Spiel eine Richtung zu geben. Am zweiten Tag hatten wir ein paar Dinge gelernt und gruppierten die Moves in hoch, mittel und tief. Am dritten Tag übten wir Knie- und Kopfstöße und das Fallen auf harten Untergrund – Autsch!

» Ich hatte schon immer ein Faible für Easter Eggs. Bei *MK* haben wir uns diesbezüglich ausgetobt. «
ED BOON

▶ Dieser neue Grafikstil beeinflusste auch andere Titel wie *Way Of The Warrior, Tattoo Assassins* und sogar *Street Fighter: The Movie*.

Während das Team also bei der Grafik eigene Wege einschlug, kamen beim Stil und bei den Themen viele Einflüsse aus der zeitgenössischen Popkultur. „*Mortal Kombat* wurde von vielen Filmen inspiriert, die wir als Jugendliche gesehen hatten", erzählt uns Ed. „*Big Trouble In Little China* war sicherlich einer der wichtigsten hiervon." Diese Optik zeigte sich vor allem beim ersten Teil und wurde beim Nachfolger durch Fantasy-Elemente ergänzt, da dieser in Outworld spielte.

Der Entwurf der Figuren gestaltete sich schon ein wenig schwieriger. „Wir hatten noch nie ein Prügelspiel gemacht, also mussten wir viel herumprobieren. Wir wussten aber, dass unsere Charaktere auch ‚magische' Special Moves haben sollten und wir uns nicht so streng an den Martial Arts orientieren mussten", sagt Ed. Einzig der vierarmige Boss Goro war so fremdartig, dass er mit Knetanimation umgesetzt wurde statt mittels eines menschlichen Darstellers. „Scorpion und Sub-Zero sind sicherlich die kultigsten aller *Mortal Kombat*-Charaktere", ergänzt Ed. „Aber natürlich auch Raiden und Shang Tsung."

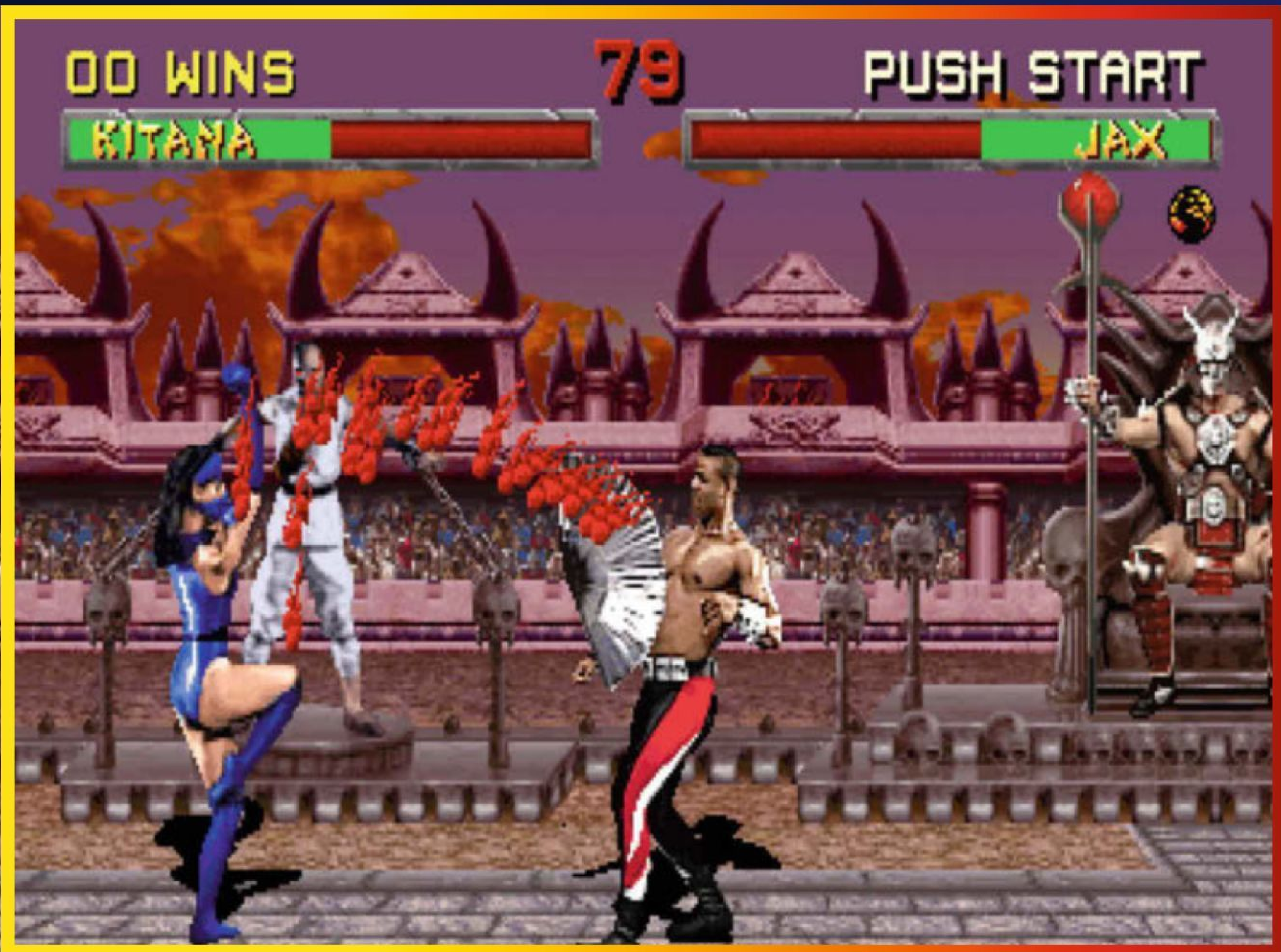


Doch so ansprechend die Charaktere und das Setting auch waren – *Mortal Kombat* hätte bei den Spielern nie solchen Anklang gefunden, wenn die Kämpfe nicht mindestens solide gewesen wären. Schon im ersten Teil gab es das Fünf-Knöpfe-System mit hohem und tiefem Schlag, hohem und tiefen Kick sowie dem Blocken. „Wir wollten, dass der Spieler rückwärts gehen konnte, ohne die Angriffe seines Gegners blocken zu müssen. Darin wollten wir uns von *Street Fighter* unterscheiden", sagt Ed. „Außerdem sollte der Joystick nur für Bewegungen da sein und alle anderen Aktionen mit den Knöpfen ausgelöst werden."

Natürlich waren die spektakulärsten Attacken diejenigen am Ende eines Kampfes. Im ersten *Mortal Kombat* verfügte jede Spielfigur über einen charakteristischen Finishing Move, genannt Fatality, der den Gegner tötete. An diesen brutalen Manövern störten sich die meisten der Kritiker, doch sie waren auch einer

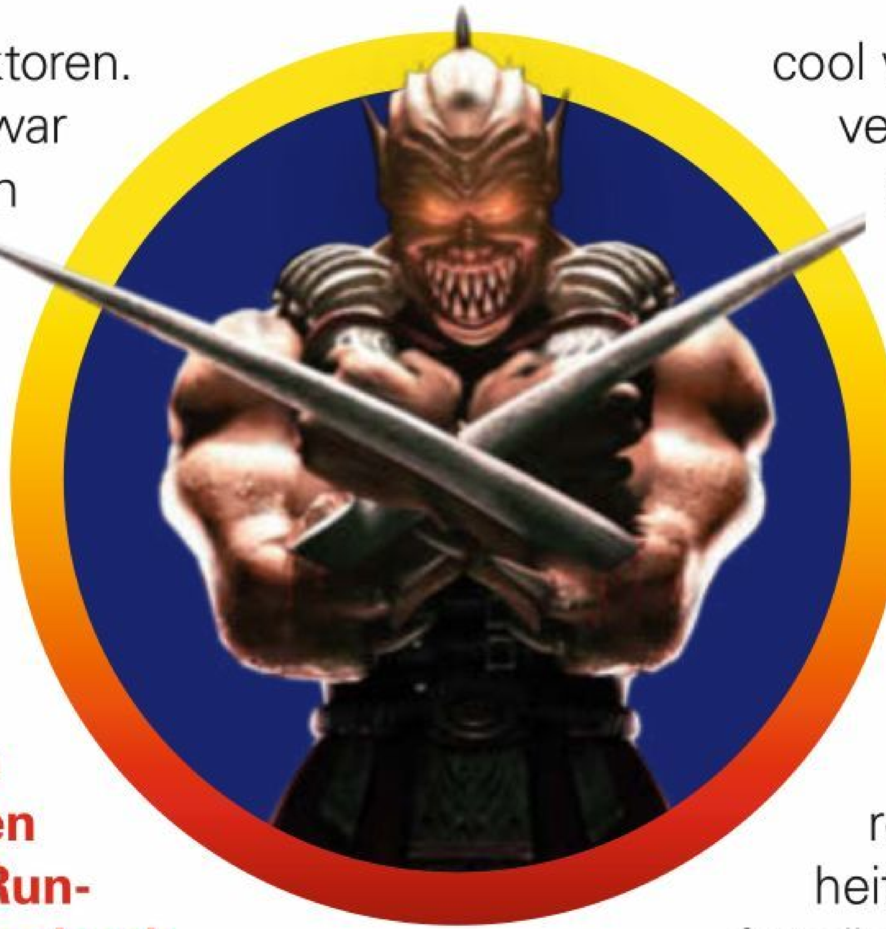


» Ed Boon war bei *MK* von Anfang an dabei.



» [Spielhalle] Die neuen Figuren von *MKII* fanden schnell ihre Fans.

der wesentlichen Erfolgsfaktoren. Die Moves selbst waren zwar stark überzeichnet, wirkten aber auf viele Spieler doch tendenziell schockierend, eben weil die Spielfiguren so realistisch aussahen.



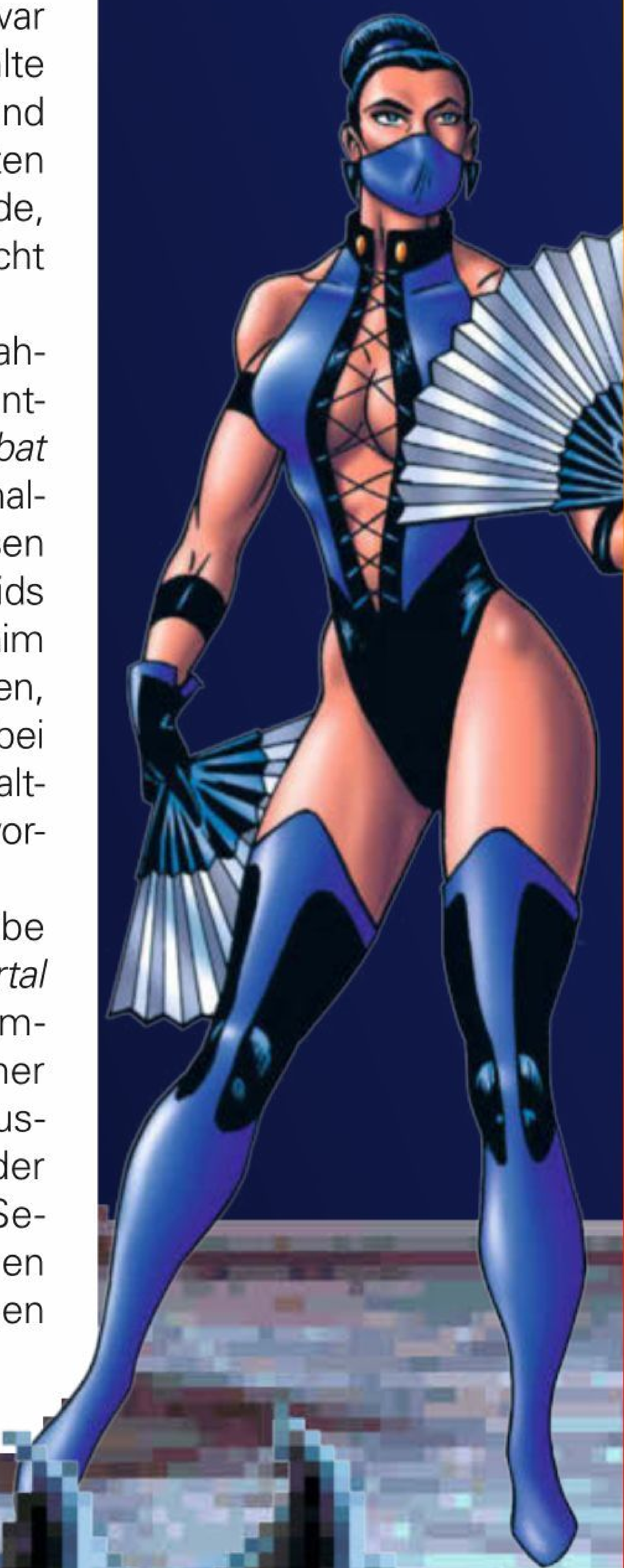
Die ersten Fatality Moves waren noch sehr düster, aber im weiteren Verlauf der 2D-Ära wurden sie zu so etwas wie Running Gags und dienten durch Spielarten wie „Babalities" sogar der Belustigung der Spieler. Natürlich waren sie immer noch schwierig hinzubekommen und es war nirgends offiziell dokumentiert, wie sie auszuführen waren. „Von Anfang an wollten wir versteckte Elemente im Spiel haben", erinnert sich Ed. „Die Spieler mussten [die Fatalities] schon selbst herausbekommen. So verstärkte sich das Interesse der Spieler, die natürlich nicht wissen konnten, ob nicht noch mehr verborgene Elemente zu finden waren."

„Ich hatte schon immer ein Faible für Geheimnisse und Easter Eggs. Bei *Mortal Kombat* haben wir uns diesbezüglich ausgetobt", gibt Ed zu. „Mein Favorit ist der geheime Charakter Reptile. Bei *Street Fighter* gab es lange Zeit das Gerücht eines ‚Sheng Long', der ein geheimer Kämpfer oder ein Boss sein sollte. Wie cool war es also, tatsächlich einen versteckten Charakter zu haben? Die Idee kam mir eines Tages beim Mittagessen, und schon am Abend war er im Spiel. Ich erzählte niemandem davon und hoffte, dass er so selten gefunden werden würde, dass ihn die meisten nicht für echt hielten."

In diesen ersten Jahren explodierte der Bekanntheitsgrad von *Mortal Kombat* förmlich. Wie in einer an Spielhallenbesitzer gerichteten Broschüre zu lesen war, bedeutete *Mortal Kombat* „für die Kids Macht, für Sie harte Dollars!" Von Acclaim kamen Umsetzungen für heimische Konsolen, wobei von den Fans allerdings besonders bei der SNES-Version der stark reduzierte Gewaltfaktor kritisiert wurde, der Nintendos Inhaltsvorgaben geschuldet war.

Bis 2020 erschienen sage und schreibe 20 Serienteile, dazu einige Addons. *Mortal Kombat* ist heute an einem Punkt angekommen, an dem die serientypische Gewalt immer noch präsent ist, aber nicht mehr die Diskussion über das Spiel dominiert. Seriengründer Ed Boon resümiert: „Ich kenne nicht viele Serien, die es seit 25 Jahren gibt und von denen jeder neue Teil die Verkäufe des vorherigen toppen kann."







URIDIUM

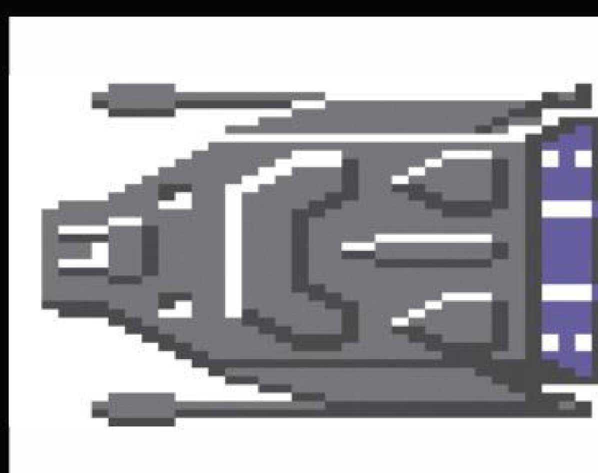


Argh! Große Weltraum-Schlachtschiffe sind über allen 15 Planeten eures galaktischen Sektors aufgetaucht. Sie möchten sich nicht nur Zucker leihen. Vielmehr saugen sie die Planetenkerne aus, um ihre Triebwerke anzufeuern – und nett gefragt haben sie vorher auch nicht! Vermutlich liegt es an der Eurokrise, dass ihr die monströsen Feinde wie in jedem anderen Shoot-em-up allein bekämpft. Mit eurem Manta greift ihr ein Dreadnought *[„Fürchtenichts" – alte englische Bezeichnung für Schlachtschiffe, Anm. d. Red.]* nach dem anderen an, zerstört Schutzvorrichtungen und Abfangjäger. Danach landet ihr auf dem Großschiff und leitet via Minispiel die Selbstzerstörung ein. Wie langjährige C64-Fans schon wissen, kann nur von einem Spiel die Rede sein: *Uridium* von Andrew Braybrook.



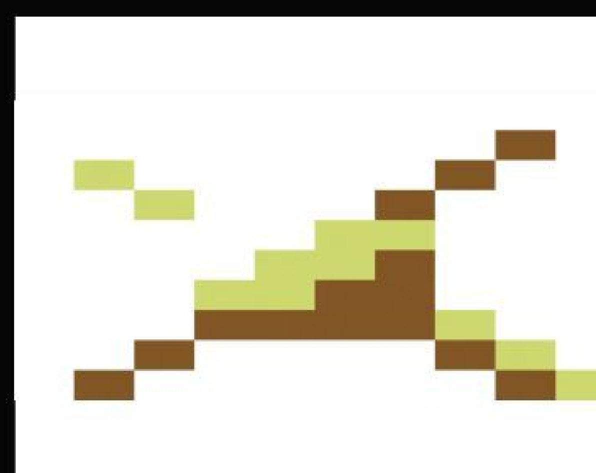
DER MANTA

Euer Schiff, der Manta, ist der Schlüssel zum Spiel. Neben seiner Doppelkanone spielt auch seine Beweglichkeit eine wichtige Rolle. Nur mit gekonntem Einsatz von Tempo und Kehrtwenden könnt ihr Feinden ausweichen und unfreiwillige Crashs mit Schilden und Türmen des Dreadnoughts vermeiden.



EUER TRANSPORTER

Der Transporter ist das erste, was ihr in jedem Level seht, denn er befördert den Manta zum nächsten Dreadnought. Liebevoll animiert stürzt sich euer Schiff danach in die Schlacht. Einen praktischen Nutzen hat der Transporter nicht, aber er verleiht dem Spiel einen gewissen Stil.



ZIELSUCHENDE MINEN

Auf jedem Dreadnought in *Uridium* befinden sich aufleuchtende Luken. Haltet euch von ihnen fern, denn in ihnen sitzen Minen, die es auf euer Schiff abgesehen haben. Jede Mine hat begrenzten Treibstoff, nach wenigen Sekunden seid ihr also sicher. In späteren Levels jagen sie euch sogar in Paaren.



ALIEN-ABSCHAUM

Im Laufe des Spiels werden gegnerische Schiffe immer stärker. Doch auch auf den höheren Levels funktionieren ähnliche Taktiken. Da eure Feinde nur nach vorne feuern können, müsst ihr sie von hinten attackieren. Die Gegnerwellen sind fest definiert, also stellt euch auf ihre Angriffsmuster ein.



Tempo, Fokus und eine feste Basis

Uridium erschien 1986, noch bevor Shooter im *R-Type*-Stil mit Waffenupgrades den C64 überfielen. Jedoch hat Andrew Braybrooks *Paradroid*-Nachfolger viel zu bieten. Erstens ist es schnell: Bei Höchstgeschwindigkeit zoomt das Dreadnought heraus und ihr benötigt blitzschnelle Reaktionen. Zweitens ist das Spiel zielgerichtet: Es hat feste Aufgaben, die ihr mit Stil und Glanz erledigt. Zu guter ist das Grundgerüst robust und spaßig. So spaßig, dass auf dem C64 bald *Uridium+* folgte. Und auf dem Amiga erschien die beeindruckende, erweiterte und immer noch actionreiche Fortsetzung *Uridium 2*, die etwa mit *Goldrunner* den Boden wischte.



Ein beweglicher Manta

Zu Zeiten des Release von *Uridium* hatten sich die meisten Shoot-em-ups auf dem C64 nur wenig gegenüber *Space Invaders* verändert – ihr konntet euch nach links und rechts bewegen und feuern, mit Glück durftet ihr mal nach oben oder unten ausweichen. Im Vergleich dazu ist der wundervoll animierte Manta aus *Uridium* unfassbar beweglich. Es gab verschiedene Geschwindigkeitsstufen und die Möglichkeit, zu wenden, um Feinde zu verfolgen. Zudem konntet ihr in Querlage fliegen, um euch durch Lücken zwischen Schilden und Kommunikationstürmen zu quetschen. Nur wer seinen Manta beherrscht, wird *Uridium* überstehen.



Tod von unten

Wie Andrew Braybrooks vorige Spiele *Gribbly's Day Out* und *Paradroid* ist auch *Uridium* kein ausgemachter Shooter – ballernd drauflos fliegen und hoffen, bis zum Ende des Levels durchzuhalten, verwandelt euch nur in Sternenstaub. Stattdessen müsst ihr die Form jedes Dreadnoughts im Kopf haben. Ihr müsst wissen, wo sich Gefahrenzonen, Fluchtrouten, Geschütztürme und Schilde befinden. Ebenso solltet ihr den Landebereich kennen, damit ihr euch in das Onboardsystem des Dreadnoughts hacken und es in die Luft jagen könnt. Spätere Levels mit Irrgarten-ähnlichen Oberflächen fordern euer Können als Pilot.



Gib nicht auf!

Wir befürchten, dass Andrew Braybrook bei den Arbeiten an *Uridium* etwas zu viel Kaffee schlürfte. Anzeichen dafür finden sich im Bonusabschnitt. Wo euch Jeff Minters *Batalyx* – ein weiterer C64-Shooter mit Bonusrunde von 1986 – in ein psychedelisches Traumland fallen ließ, wenn ihr gerade eine Pause brauchtet, legte *Uridium* eine Ruhepause in Form einer Bonusrunde ein. Doch statt euch Erholung zu bieten hält es die Spannung aufrecht, indem ihr wie an einem Spielautomaten Timing beweisen müsst. Drückt ihr im richtigen Zeitpunkt, gibt es Bonuspunkte, ansonsten kehrt ihr ins Spiel zurück.



Stirb (erneut), Alien-Abschaum!

Obwohl es auf rote Pixel verzichtet, ist *Uridium* eines der blutrünstigeren Spiele auf dem C64. Ihr werdet zwar nicht mit dem Anblick sterbender Aliens konfrontiert, doch nach dem Ende jedes Levels wartet ein weiteres böses Spielelement. In dieser Bonusrunde werdet ihr informiert, dass die Zerstörungssequenz eingeleitet wurde, und ihr werdet zurück ins Spiel versetzt. Während sich das Dreadnought vor euren Augen auflöst, könnt ihr übrig gebliebene Ziele noch auf eurer Flucht beschießen und Bonuspunkte sammeln. Vermutlich schreit ihr dabei wie wir ‚Nimm das, Alien-Pack!'



The Last Starfighteridium

Obwohl es für den C64 designt wurde, fand *Uridium* seinen Weg auf einige andere Plattformen. Die Portierung auf den ZX Spectrum war besonders gut, auch die Umsetzungen für BBC Micro und Schneider CPC waren fachmännisch. Die bei weitem kurioseste Umsetzung war die für das NES. Mindscapes *The Last Starfighter* (1990, sechs Jahre nach dem mittelmäßigen Film, veröffentlicht) war nichts anderes als *Uridium*. Einige Elemente wurden geändert – das Hauptschiff ist anders und der Transporter wurde gestrichen. Andererseits ist es aber ein überraschend gewissenhaftes, wenn auch kurioses Remake des C64-Originals.

Dies sagte die Presse damals …

Zzap!64 (94%)
„*Uridium* ist ein wahrlich beeindruckendes Spiel, sowohl in der Konzeption als auch in der Ausführung. Der Manta ist wirklich sehr ansprechend und sehr gut zu kontrollieren. Seine Steuerung macht ähnlich viel Spaß wie in *Defender*. Ein exzellentes Spiel, das jeder C64-Besitzer haben sollte."

C&VG (10/10)
„Andrew Braybrooks *Uridium* ist das beste C64-Spiel, das wir seit *Fist* gesehen haben. Es sieht gut aus, hat tolle Sounds und die Action ist ein Knaller. Falls ihr einen C64 besitzt und nicht sofort dieses Spiel holt, ist alle Hoffnung verloren."

Was wir denken

Uridium fühlt sich für heutige Verhältnisse etwas schlicht und gleichzeitig absolut gnadenlos an, *Delta* etwa war etwas gnädiger. Doch das Gameplay ist großartig. Die Kombination aus flotten Ballerabschnitten und dem durchdachten, verwinkelten Leveldesign (das ihr euch einprägen müsst) sichert *Uridium* trotz seiner minimalistischen Erscheinung einen Platz unter den besten C64-Shootern.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** COMMODORE 64
» **PUBLISHER:** HEWSON CONSULTANTS
» **ENTWICKLER:** ANDREW BRAYBROOK
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **GENRE:** SHOOT-EM-UP
» **PREISPROGNOSE:** 2 EURO

54

1994 ● MS-DOS

DIE BESTEN 100 SPIELE

PANZER GENERAL



» Übersichtlich und doch detaillierte Grafik, komfortable Bedienung und teils hammerschwere Szenarios machten Panzer General zum Hexfeld-Hit.















Dank Minimaloptik, einer im Regelfall verqueren Benutzerführung und Tabellenkalkulationscharme galten frühe Strategie- und Taktikspiele wie Chris Crawfords *Eastern Front 1941* oder Joel Billings' *Computer Bismarck* schon bei der damals überschaubaren Menge an Computerspielen als unverbesserliche Hardcore-Kost. Fans, die trotz der Widrigkeiten von kernigen Strategiespielen fasziniert waren, galten als abstruse Sonderlinge, waren also die Außenseiter unter den Außenseitern.

Während sich Spieler in der westlichen Hemisphäre noch an Tastaturen die Finger brachen, konnten japanische Strategen bereits 1989 in Konsolenspielen wie dem PC-Engine-Klassiker *Nectaris* Einheiten bequem per Joypad steuern. Und das ohne Hektik rundenweise, aber doch spannend, schon allein der kleinen Kampfanimationen wegen. Über pfiffige Importhändler schaffte *Nectaris* auch den Weg nach Europa und in die USA, genauso wie zwei Jahre später das Monumental-Mega-Drive-Modul *Advanced Daisenryaku*, kurz *AMC* („Advanced Military Commander"). Vollgepackt mit taktischen, technischen, spielerischen und optischen Finessen begeisterte das Spiel die Strategiefans auf der ganzen Welt. Einer der Fans war Joel Billings, Gründer der renommierten Strategie- und Rollenspielschmiede Strategic Simulation, Inc.

Billings war schon immer von Wargames und Militärgeschichte fasziniert gewesen. In seinem Büro trafen sich Mitarbeiter immer wieder, um mit Zinnminiaturen berühmte Schlachten des amerikanischen Bürgerkrieges nachzuspielen. Kurzum: Die Begeisterung in Billings' Büro war groß, und schon bald begann man bei SSI, eine eigenständige Computer-Version von *AMC* zu programmieren – vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs.

Drei Jahre nach Erscheinen von *Advanced Daisenryaku* veröffentlichte SSI dann das Rundentaktik-Werk *Panzer General* – und veränderte damit die Strategiespiel-Landschaft für immer. Statt gruseliger Minimalgrafik bot *Panzer General* den optischen Charme eines mit Airfix und Revell-Modellen bevölkerten Sandkastens. Mit komfortabler Maussteuerung wurden die Truppen auf der Karte verschoben, kontextbasierte Mauszeiger zeigten notwendige Aktionen. Für Einsteiger gab es einen mehrstufigen Schwierigkeitsgrad, und animierte Bildchen zeigten das aktuelle Gefecht. Das sollte ein Strategiespiel sein? Plötzlich gehörte ein Hexfeld-Feldherr nicht mehr zu einem kleinen Grüppchen von verschrobenen Irren – SSI machte mit *Panzer General* das Strategiespiel „en vogue". Hex-Felder waren hip!

Der Einfluss von *Panzer General* auf Strategiespiele ist bis heute spürbar: Erfahrungspunkte für Einheiten, das Aufrüsten oder Verbessern von einzelnen Truppen und eine einfache Kontext-Steuerung gehören zum Standardrepertoire eines jeden modernen Genrevertreters. Selbst in Echtzeit-Taktik-Kollegen wie *StarCraft* finden sich Anleihen aus diesem Klassiker.

Heute schließt sich der Kreis wieder: Das kleine Grüppchen von Generälen bleibt wieder unter sich. Während „Spiele" wie *Clash of Clans* oder *Candy Crush* die Welt und einen Massenmarkt erobern, ist die Zeit für Hobby-Strategen praktisch stehen geblieben. Immerhin: Das kleine Grüppchen ist heute sehr viel größer als damals und kann sich nicht zuletzt dank vieler Indie- oder kleinerer Produktionen nicht über Rundentaktik-Nachschub beklagen, seien es *The Banner Saga*, *Battleworlds: Kronos*, *DSA Black Guards* und einige andere mehr.



von Michael Hengst



Vorbild Advanced Daisenryaku

Wer *Panzer General* einen Klassiker nennt, darf das Mega-Drive-Modul *Advanced Daisenryaku* nicht vergessen. Im März 1994 fachsimpelte der Autor dieser Zeilen bei SSI über spielerische Feinheiten und Umfang des Japan-Moduls. Nach dem klaren Vorbild dieses Spiels erstellte SSI dann ihr Weltkriegs-Rundenspiel, das vor allem die einfache Bedienung bei großer taktischer Tiefe von der Konsole auf den PC übertrug. Endlich waren Hexfeldspiele keine drögen Tabellenkalkulationen mehr – und *Panzer General* inspirierte seinerseits zahllose Nachahmer.



Aufrüsten leicht gemacht

Einheiten sind das Salz in der Suppe bei Strategiespielen. Auch aus diesem Grund wird von Entwicklern gerne der 2. Weltkrieg hergenommen. In *Panzer General* gibt's zehn Truppenklassen, wie Panzer, Infanterie oder Artillerie, und einige Hundert individuelle Einheiten. Ob nun der Unterschied zwischen einem Panzer III H und III J wirklich gravierend ist: Der Heimgeneral freut sich über jedes Upgrade! Unvergessliche Momente entstanden, wenn man eine liebewonnene Einheit bis in den Elite-Status brachte – und sie dann vor der nächsten Schlacht zum nächsten Modell upgraden konnte.



Generäle in Serie

Panzer General eroberte die Strategenwelt im Sturm; Nachschub musste her. Also rollten nach und nach eine Windows-Version des ersten Teils, dann *Allied General, Panzer General II, Pacific General, People's General* und *Panzer General 3D* Richtung Spielerschaft. Das spielenswerte *Fantasy General* ließ Sagenwesen statt Panzer antreten, um eine Märchenwelt zu erobern. Leider machten sich mit der Zeit generalistische Ermüdungserscheinungen bei der Spielerschaft breit, Tiefpunkt war der dysfunktionale Science-Fiction-Ableger *Star General*.



Panzer Corps

Der wohl würdigste Klon ist *Panzer Corps* des englischen Publishers Slitherine. Das Grundspiel gibt es für PC und iPad, es kann mittels verschiedener Erweiterungspacks auf die epische Größe von rund 180 Szenarien aufgepumpt werden. Ob die in Missionsumfang und Schwierigkeit gewaltige Wehrmachtskampagne *Grand Campaign*, der Feldzug in Afrika oder die komplette Kampagne der Alliierten: *Panzer Corps* ist riesengroß und bietet eine Fülle an Einheiten und Upgrades. Dank des individuell anzupassenden Schwierigkeitsgrades ist es für geduldige Einsteiger genauso empfehlenswert wie für erfahrene Generäle.



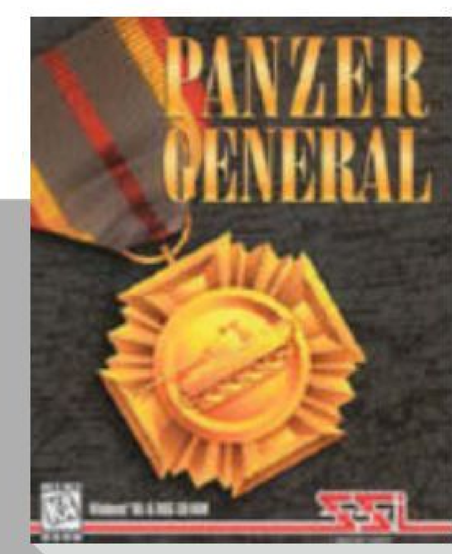
Battle Worlds: Kronos

Der Bremer Entwickler King Arts verlegt seine Rundenschlacht *Battle Worlds: Kronos* in die Zukunft. Spielerische Grundlagen von *Kronos* führen auf den Blue-Byte-Klassiker *Battle Isle* zurück, enthalten aber auch Anlehnungen an dessen Inspirationsquelle *Nectaris*. Für Fans wurde mit dem SF-Knaller *Kronos* ein Traum wahr, finanzierten sie doch das Spiel über Kickstarter mit und King Art zeigte, dass knorrige und anspruchsvolle, rundenbasierende Strategiespiele auch heute noch auf eine treue Fangemeinde zählen können.



Militärische Fiktion

Aber zurück zu *Panzer General*: Ebenfalls spannend war die Kampagnenstruktur, denn in bestimmten Schlüsselgefechten verzweigte sich der Missionsbaum. Je nach Erfolg des Spielers und der Geschwindigkeit, in der er die normalen Szenarios des Spiels in der Kampagne absolviert, bietet *Panzer General* einige fiktionale Szenarios an, wie beispielsweise die Invasion der USA im Juni 1945 durch deutsche Truppen. Zudem gibt es einige „Was wäre wenn"-Szenarios, wie die Invasion Englands im Jahr 1943 oder einen erneuten Vormarsch auf Moskau, ebenfalls im Jahr 1943.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** MS-DOS, 3DO
- » **PUBLISHER:** STRATEGIC SIMULATION, INC.
- » **ENTWICKLER:** STRATEGIC SIMULATION, INC.
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1994
- » **GENRE:** STRATEGIE (RUNDENBASIEREND)

Was die Presse sagte …



Cover-Artwork: Wikipedia

Power Play 12/94, 89%
»Dass *Panzer General* nicht nur für den ausgefuchsten Hardcore-Strategen gemacht ist, beweisen der variable Schwierigkeitsgrad und die angenehme optische Aufmachung sowie einige technische Gimmicks. Dass zum Beispiel im Kampf die Einheiten animiert eingeblendet werden, hat keinen taktischen Nutzen, sieht aber verdammt gut aus und erhöht die Atmosphäre um ein Vielfaches.« *(Michael Hengst)*

Was wir denken

Nicht mehr ganz taufrischer General, der aber spielerisch immer noch für die eine oder andere spannende Schlacht taugt, auch wenn moderne Alternativen wie *Panzer Corps* mehr Funktionen und taktische Vielfalt bieten. Ihr solltet aber zur Windows-Fassung greifen, wenn möglich.


53
1993 ● MS-DOS
DIE BESTEN 100 SPIELE
EJECT
90


This is Red Leader. Don't worry
about it. Try again.





Star Wars: X-Wing

MÖGE DIE MACHT IMMER MIT DIR SEIN!



» PUBLISHER: LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY LLC.
» ERSCHIENEN: 1991
» HARDWARE: MS-DOS

Von Michael Hengst

Wie der wirtschaftliche Erfolg des aktuellen Kinofilms *Star Wars Episode VII: Das Erwachen der Macht* anschaulich verdeutlicht, ist die im Jahr 1977 von George Lucas erfundene Space-Seifenoper *Star Wars* ein populär-kulturelles Phänomen, das schon Generationen von Geeks beschäftigt.

Für die Fans der original Trilogie wurde im Jahr 1993 endlich ein feuchter Traum wahr. Zwar nicht der heimliche Wunsch, mit Prinzessin Leia im goldenen Bikini zu einem Tête à Tête auf Dantooine hinter einer Sanddüne zu verschwinden, sondern im Cockpit eines X-Wings im Kampf gegen die finsteren Schergen des Imperiums durch die Galaxis zu düsen.

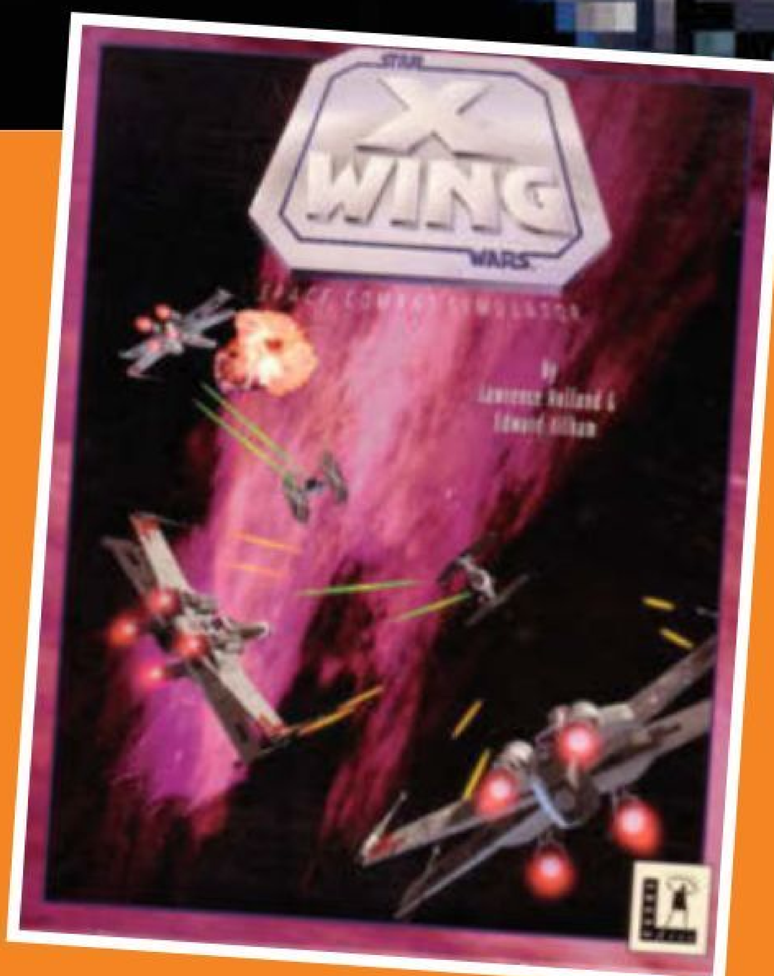
Lawrence Holland, der Vater der berühmten Action-Simulationen *Battle of Britain* und *Secret Weapons of the Luftwaffe*, erhielt von Arbeitgeber LucasArts grünes Licht für eine *Star Wars*-Space-Simulation (im Übrigen das erste Computerspiel aus dem Lucas-Universum): *Star Wars: X-Wing*, oder kurz *X-Wing*, war geboren. Spielerisch orientiere sich Holland an bewährten Mechanismen, die schon bei Mitbewerbern wie dem drei Jahre früher erschienenen *Wing Commander* funktionierten.

So bietet *X-Wing* drei aufeinanderfolgende Kampagnen, die mit einem Angriff auf den berühmten (ersten) Todesstern abschließen. Bis dahin fliegt der Rebellen-Pilot mit Maus oder Joystick, unter der wachsamen Anleitung von General Ackbar, eine Vielzahl ausgetüftelter Missionen wie beispielsweise Eskort-Aufträge, Angriffe auf feindliche Transporter oder schlichte Aufklärungsjobs. Dabei steuert Michael Skywalker natürlich nicht nur den famosen X-Flügler, sondern nimmt auch Platz in bei Fans nicht weniger bekannten Rebellen-Schiffen wie A-Wing, Y-Wing oder, via Erweiterungspack, B-Wing. Ungeduldige Piloten können kleine Abstecher vom Rebellenalltag machen und mit „historischen Missionen" Laser und Torpedo-Techniken verfeinern.

Auch wenn spielerisch deutliche Anleihen beim Produkt von Origin zu sehen sind, war X-Wing viel mehr eine Simulation, und auch entsprechend schwieriger. Außerdem griff Holland tief in die technische Trickkiste: Statt wie bei *Wing Commander* Raumschiffe mittels Bitmap-Grafik auf den Schirm zu zaubern, wurden die X-Wings und anderen Schiffe dreidimensional mittels ausgefüllter Polygonen dargestellt. Aber nicht nur optisch sorgte *X-Wing* für Furore – auch akustisch setzte LucasArts mit dem Titel Maßstäbe und unterstützte sowohl die beliebte Soundblaster-Karte als auch die (damals sündhaft teure) Roland-MT32 Midi-Hardware. Kurzum: Jeder Star Wars-Fan mit einem PC schrammte für Monate an der Armutsgrenze vorbei.

X-Wing wurde zum Erfolg, einige Erweiterungen mit neuen Raumschiffen folgten prompt, und nur ein Jahr später erschien mit *TIE-Fighter* das Spiel für Imperiumspiloten – praktisch eine spielerische Weltraum-Neuauflage von *Imperium schlägt zurück*. Auch fast 25 Jahre nach Erscheinen tauchen die Klassiker zum Schnäppchenpreis immer wieder bei einschlägigen Oldie-Plattformen wie GoG oder Humblebundle auf – für Preise unter der 10-Euro-Grenze können auch moderne Nerds zuschlagen.

Erlaubt mir aber eine Warnung: Wie bei einigen der Originalfilm-Protagonisten aus dem aktuellen Film hat die Zeit mehr als nur deutliche Spuren bei den Klassikern hinterlassen: Das kurze Aufflackern der Macht verflüchtige sich bei mir leider nach den ersten zwei gespielten *X-Wing*-Missionen schon wieder. Darth Vader würde sich wohl nicht gleich in sein Lichtschwert stürzen, aber der einstmals feuchte Traum ist bei mir genauso zerplatzt wie der Wunsch, Prinzessin Leia heute hinter die nächste Düne zu bitten. 



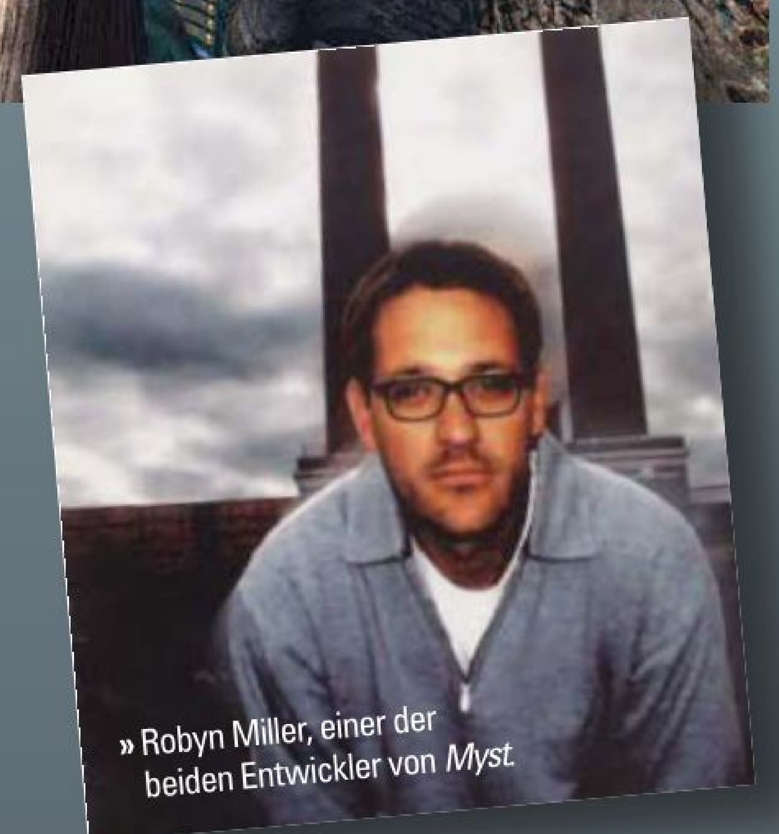


MYST

Dieses Spiel demonstrierte im Alleingang der PC-Welt, dass diese glänzenden Dinger namens CD noch zu etwas Spannenderem nütze waren, als darauf den Brockhaus zu speichern.







» Robyn Miller, einer der beiden Entwickler von *Myst*.

Das Puzzle-Spiel *Myst* ist mit Sicherheit das bekannteste Werk der Brüder Rand und Robyn Miller und ihres Studios Cyan (inzwischen Cyan Worlds). Als es 1993 erschien, schlossen PC-Nutzer scharenweise ihre langweilige Tabellenverarbeitung und nutzen den PC für etwas Spannenderes. Zu Beginn jedoch wollten die Brüder gar keine Spiele für Erwachsene machen. „Rand hatte die Idee zu einem Kinderbuch auf dem Computer", antwortet Robyn auf die Frage, wie das Duo zum Spielemachen gekommen ist. „Das Kind sollte umblättern, Dinge auf der jeweiligen Seite anklicken, und diese Dinge sollten auf eine bestimmte Art reagieren." Die intuitive Steuerung von *Myst* hat hier ihren Ursprung. Robyn war fasziniert von der Idee, interaktive Geschichten zu erzählen. Er begann damit, den Plan seines Bruders auszubauen: „Rand schickte mir eine Kopie von HyperCard, so eine Art Vorgänger des Internet" erinnert er sich. „Als erstes zeichnete ich ein Einstiegsloch vor weißem Hintergrund. Sofort wurde mir klar, dass dort drunter eine ganze Welt existierte und dass ich sie gerne besuchen wollte. Also fing ich an, sie zu zeichnen und zusammen zu stückeln. Aus dem geplanten Kinderbuch wurde immer mehr eine nichtlineare Welt."

Aus dieser Vorgehensweise entstand Cyans erstes Spiel, *The Manhole*. Es wurde 1989 auf CD-ROM veröffentlicht und genießt die Ehre, das allererste PC-Spiel auf diesem Medium gewesen zu sein. Allerdings diente die CD nur als Speicherplatz und sparte zahlreiche Disketten, ihre Multimedia-Fähigkeiten verwendete der Debüttitel nicht. „Wir hatten an der CD-ROM keine Freude, bis *Cosmic Osmo* kam", gibt Robyn zu Protokoll. „Dort haben wir den ganzen Platz wirklich ausgenutzt, und zwar nicht nur für Musik, sondern für eine größere Welt."

Zwei erfolgreiche Kinderspiele später begannen die Brüder, an eine Horizonterweiterung zu denken – was nicht überall auf Zustimmung stieß. „Wir hatten Activision ein *Myst*-ähnliches Spiel angeboten, aber sie lehnten es ab und rieten uns, bei Kinderspielen zu bleiben. Es war unser japanischer Publisher Sunsoft, der aus heiterem Himmel zu uns kam und nach einem Spiel für ein älteres Publikum fragte. Mit gesicherten Finanzen im Hintergrund begannen die Arbeiten am neuen Titel. „Am Anfang waren es nur Rand und ich", erinnert sich Robyn. „Wir erstellten sehr viele Pläne und dachten das ganze Ding durch. Es war spannend, an etwas zu arbeiten, das nicht nur einer strikten inneren Logik

FAKTEN



- » **PUBLISHERS:** BRØDERBUND, SUNSOFT, MIDWAY
- » **ENTWICKLER:** CYAN WORLDS
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1993
- » **PLATTFORMEN:** MAC OS, WINDOWS, SATURN, PLAYSTATION, JAGUAR CD, AMIGA, CD-I, 3DO, PSP, NINTENDO DS
- » **GENRE:** PUZZLE ADVENTURE
- » **PREISPROGNOSE:** RUND 8 EURO



» [PC] Ein Bild aus *realMyst* (2000), welches das ganze Spiel in echtem 3D nachbildete.



» [PC] Einige der detailreichen Schauplätze sind auch nach heutigen Maßstäben noch beeindruckend.

folgen, sondern auch eine konsistente Geschichte und einen ästhetischen Anspruch haben musste. Es fühlte sich mehr wie eine echte Welt an, unsere früheren Titel eher wie aufgemotzte Spielsachen. „Nachdem wir die Ideen entworfen hatten, begann die etwa zweijährige Produktionsphase", fährt Robyn fort. „Etwa fünf Personen waren beteiligt. Abgesehen von Rand arbeitete ich viel mit Chuck Carter zusammen, einem sehr talentierten Künstler, sowie mit Chris Brandkamp, der sich um den Ton kümmerte. Und Richard Watson half Rand mit den HyperCard-Skripten." Zwar feierte *Myst* auf dem PC seinen größten Erfolg, programmiert wurde es aber auf dem Apple Macintosh. „HyperCard gab es nur auf dem Mac", erklärt Robyn. „Und ohne HyperCard hätten wir *Myst* sicher nie machen können."

Eines der markantesten Merkmale von *Myst* sind die „Zeitalter", die die eigentlichen Levels des Spiels darstellen. „Wir dachten uns umfassende Themen dafür aus", antwortet Robyn auf die Frage nach den märchenhaften Umgebungen des Spiels. „Ein Beispiel ist das Selenitic-Zeitalter, wo alle Rätsel auf Geräuschen oder Musik basieren."

Ein weiterer Aspekt, der von den „Schlaftablette"-Kritikern allzu oft ignoriert wird, ist das wegweisende, sehr zurückgenommene Benutzer-Interface. „Wir arbeiteten sehr hart daran, eine unsichtbare Bedienung zu schaffen, etwas, das sich überhaupt nicht wie ein Computer anfühlte", erzählt Robyn. „Damals lasen Rand und ich viele Bücher über Benutzer-Interfaces, schließlich traf das Thema auch auf Elemente unserer Welt wie Türen, Knöpfe, Schalter, Gabeln und Messer zu. Die Vorstellung, dass alle Objekte benutzt werden konnten, gefiel uns – noch mehr aber die Tatsache, dass jeder sich einfach hinsetzen und in die virtuelle Welt eintauchen konnte, ohne eine Anleitung zu studieren." Dieser Aspekt war maßgeblich dafür, dass *Myst* auch so viele „Nicht-Spieler" fesselte. Chris Brandkamp kümmerte sich um die Soundeffekte, während Robyn selbst die wunderbare Musik des Spiels komponierte.

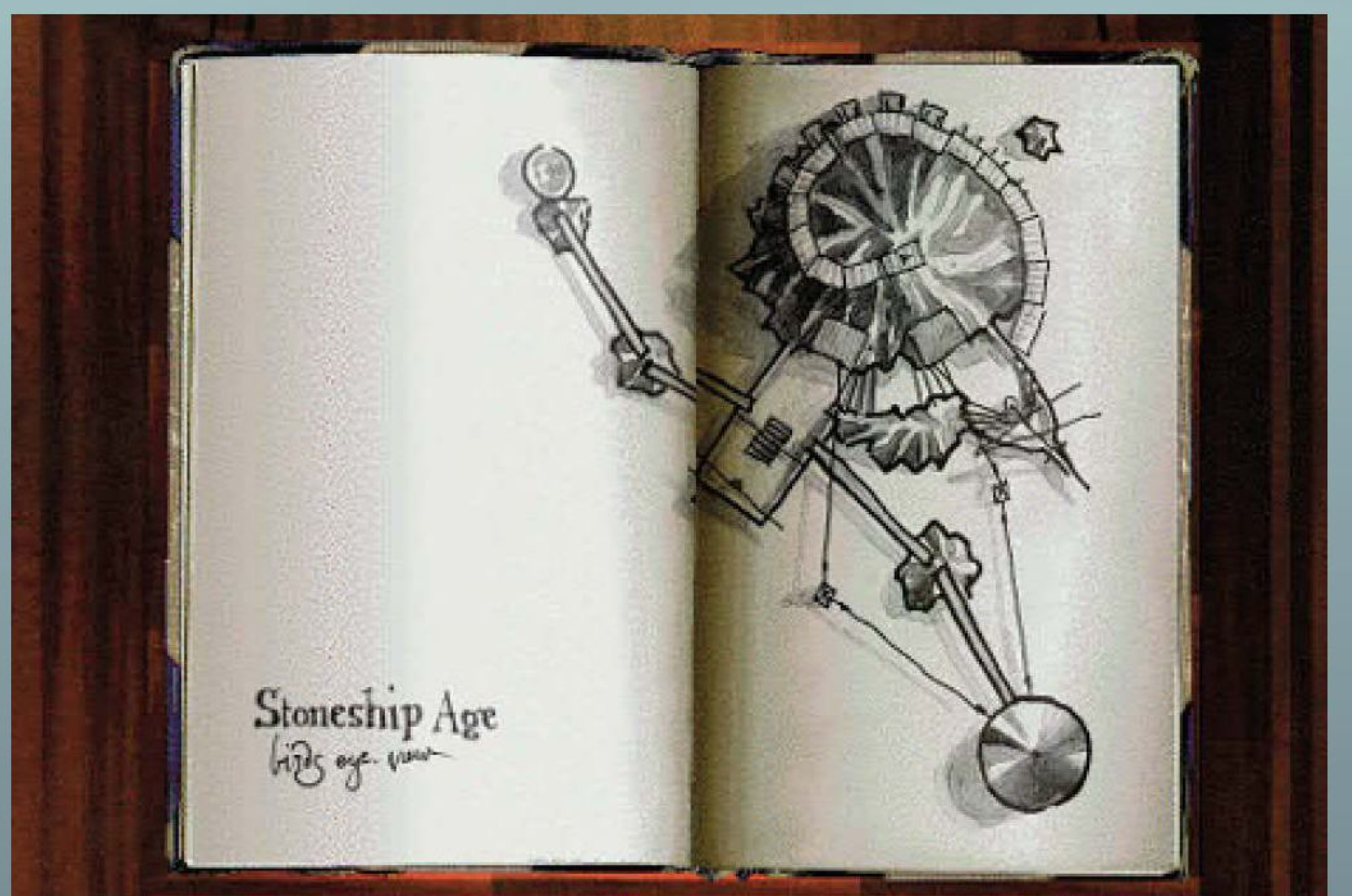
Man kann nicht einfach mit den Machern von *Myst* sprechen und dabei die teuflischen Puzzles unerwähnt lassen, die all die Spieler jahrelang vor die Monitore fesselten. Wie kam das Duo also auf die vielen Denksportaufgaben? „Wir waren sehr vorsichtig und hatten immer die Spieler im Auge", antwortet Robyn. „Wir fanden, dass die besten Puzzles die waren, die nicht willkürlich auf die Geschichte und die Umgebung aufgepfropft waren. Nimm das Schienenfahrzeug im Labyrinth als Beispiel dafür. Unsere besten Puzzles waren so dicht mit der Spielwelt verwoben, dass sie sich gar nicht wie Puzzles anfühlten."

Die fesselnde Story machte ebenfalls einen Großteil des Reizes von *Myst* aus. Als stimmloser Charakter, der nur als „der Fremde" bekannt ist, muss der Spieler das Geheimnis zweier ruchloser Brüder (gespielt von Rand und Robyn) lösen, die das Werk ihres Vaters ungeschehen machen wollen. Trotz der ziemlich bedrohlichen Andeutungen kommt *Myst* ganz und gar ohne Gewaltdarstellungen aus.

Myst kam nur ein paar Monate nach dem CD-ROM-Hit *The 7th Guest* heraus, und manche glauben, dass die beiden Spiele den Verkauf der neuen Laufwerke stark beschleunigten.

Robyn spielt die Wichtigkeit seines Werkes allerdings herunter. „*Myst* war sicher nicht für diese Trendwende von der Floppy Disk zur Compact Disk verantwortlich, es repräsentierte eher den Trend. Wir waren einfach zur richtigen Zeit am richtigen Ort."

Die grandiosen Verkaufszahlen (bis heute konnte *Myst* weltweit rund sechs Millionen Exemplare absetzen) zeigten eins: Die Masse liebte *Myst*. Doch die etablierte Spiele-Welt (Gamer wie Kritiker) standen dem ruhigen Werk skeptisch gegenüber. Mit dem Abstand mehrerer Jahrzehnte aber sehen wir das heute anders: *Myst* hat sich die Aufnahme in die „100 besten Retrospiele" verdient.



» [PC] Jedes „Zeitalter" in *Myst* ist in einem nett anzusehenden Buch enthalten. Möglicherweise ist das ein liebevoller Hinweis auf die interaktiven Kinderbücher, die die Miller-Brüder eigentlich machen wollten.



» Seit seiner Veröffentlichung 1993 wurde *Myst* auf zahlreiche Formate portiert.

» [PC] Jedes Bild wurde mit StrataVision 3D gerendert und mit Photoshop 1.0 nachbearbeitet.





Lemmings

Sie kamen, starben, siegten: Die *Lemmings* marschierten quer durch die Spielelandschaft der 90er Jahre, verhalfen DMA Design zum Durchbruch und waren das beliebteste Puzzlespiel seit *Tetris*.

Die dusseligen Nagetiere von DMA Design begannen am Valentinstag 1991 mit ihrer Welteroberung. Diese *Lemminge* fielen nicht vom Himmel (ein weit verbreiteter Irrglaube des 16. Jahrhunderts), sondern purzelten vielmehr aus zwei blauen Disketten für den Commodore Amiga heraus. Ihre Popularität war so groß, dass sie innerhalb eines Jahres von 16-Bit- zu 8-Bit-Systemen migrierten, von Computern zu Konsolen, von Fernsehern zu Mobil-Bildschirmen. Es gab einfach kein Entkommen vor dem Ansturm der putzigen Pixelwichte mit den grünen Wuschelfrisuren.

Lemmings verpasste dem Genre Dynamik, Humor und einen ganz eigenen Charakter. Von seinen winzigen Wuselhelden über abwechslungsreiche Level-Schauplätze bis hin zur schwungvollen Musik war es ein Puzzlespiel mit einer fröhlich-bunten Fassade, die eher an Plattformspiele erinnerte. *Lemmings* fing den Humor von 80er-Jahre-Titeln wie *Jet Set Willy* und *Monty Mole* ein. DMA wurde 1988 von David Jones, Mike Dailly, Russell Kay und Steve Hammond in Dundee gegründet und 1991 durch *Lemmings* schlagartig bekannt (und später mit *GTA* weltberühmt). Das Studio hatte bis dahin den Ruf, ordentlich aussehende, aber auch außerordentlich schwere Amiga-Shooter zu entwickeln; Psygnosis hatte *Menace* und *Walker* veröffentlicht. Und obwohl *Lemmings* eine deutliche Abkehr von den früheren hektischen DMA-Spielen war, ist seine Entstehung dennoch mit dem Shooter-Genre verbunden.

Während er an den Grafiken für die *Blood-Money*-Fortsetzung *Walker* arbeitete, experimentierte der freiberufliche Grafiker Scott Johnson mit kleinen menschenähnlichen Charakteren, auf die der *Walker*-Mech schießen konnte. Dieser Ansatz brachte ihn dazu, humanoide Sprites in einer 16x16-Pixel-Box zu designen. Programmierer Mike Dailly kam auf die Idee, dass man die Charaktere weiter schrumpfen und sie im Rahmen einer kleineren 8x8-Pixel-Box basteln könnte. Das Resultat war eine Reihe von Figürchen, die von einem 10-Tonnen-Gewicht zerquetscht wurden, während ein anderer Fortbewegungsversuch darin endete, dass ein Geschütz sie in kleine Teile zerlegte. Als er dieses Spektakel sah, nahm Daillys Kollege Gary Timmons einige weitere Verbesserungen vor, sodass sich die Charaktere flüssiger bewegten. Außerdem bereicherte er die Animationen um weitere Todesarten. Die Spielfiguren sahen zu diesem Zeitpunkt schon wie die Lemmings aus, nur hatten sie noch stacheliges blaues Haar und trugen graue Hosen mit roten Hemden.

Ein weiteres Mitglied von DMA, das wesentlich Anteil an dieser Entstehungsgeschichte hatte, war Russell Kay. Der Programmierer der PC-Version war der Erste, der angesichts dieser Animationen eine neue Spielidee witterte. Russell war es auch, der die Charaktere „Lemmings" taufte und eine erste Demo auf dem PC programmierte. Enthüllt wurde diese während der PCW-Messe 1989 in London, danach wurde sie auch dem späteren Publisher Psygnosis vorgeführt. Die Demo-Version bestand nur aus einem Level und zeigte die *Lemmings* bereits im vertrauten Look mit grünen Haaren und blauen Körpern, wie sie von links nach rechts marschieren. Diese Farbwahl resultierte übrigens aus den Limitationen des PC-EGA-Grafikstandards, der nur 16 Farben gleichzeitig darstellen kann. Aber während DMA davon überzeugt war, etwas ganz besonderes mit *Lemmings* zu haben, erwies es sich als schwierig, auch Spiele-Publisher dafür zu begeistern.

Wie bei den meisten klassischen Puzzlespielen liegen Charme und Reiz von *Lemmings* in seiner Schlichtheit. Basierend auf dem Mythos, dass Lemminge gewisse Suizid-Tendenzen haben, lässt das Spiel eine ganze Truppe den Level durch eine Falltür betreten. Von nun an marschieren die Kleinen hirnlos voran und ignorieren dabei alle Gefahren, die dabei im Weg sind. Das Spielziel besteht darin, alle Lemmings (oder die erforderliche Mindestanzahl) sicher zum Levelausgang zu leiten. Um das zu erreichen, müsst ihr den Kerlchen verschiedene Rollen zuordnen, damit sie ihren Weg graben, bauen oder ihn gar durch Selbstzerstörung ebnen.

DMA benötigte rund ein Jahr zur Entwicklung von *Lemmings*, die flotte Produktion war vor allem dem Level-Editor des Spiels zu verdanken. Dieser war inspiriert von der einfachen und benutzerfreundlichen Bedienung des beliebten Amiga-Grafikprogramms Deluxe Paint. Der Editor erlaubte es allen Team-Mitgliedern, schnell neue Leveldesigns beizutragen.

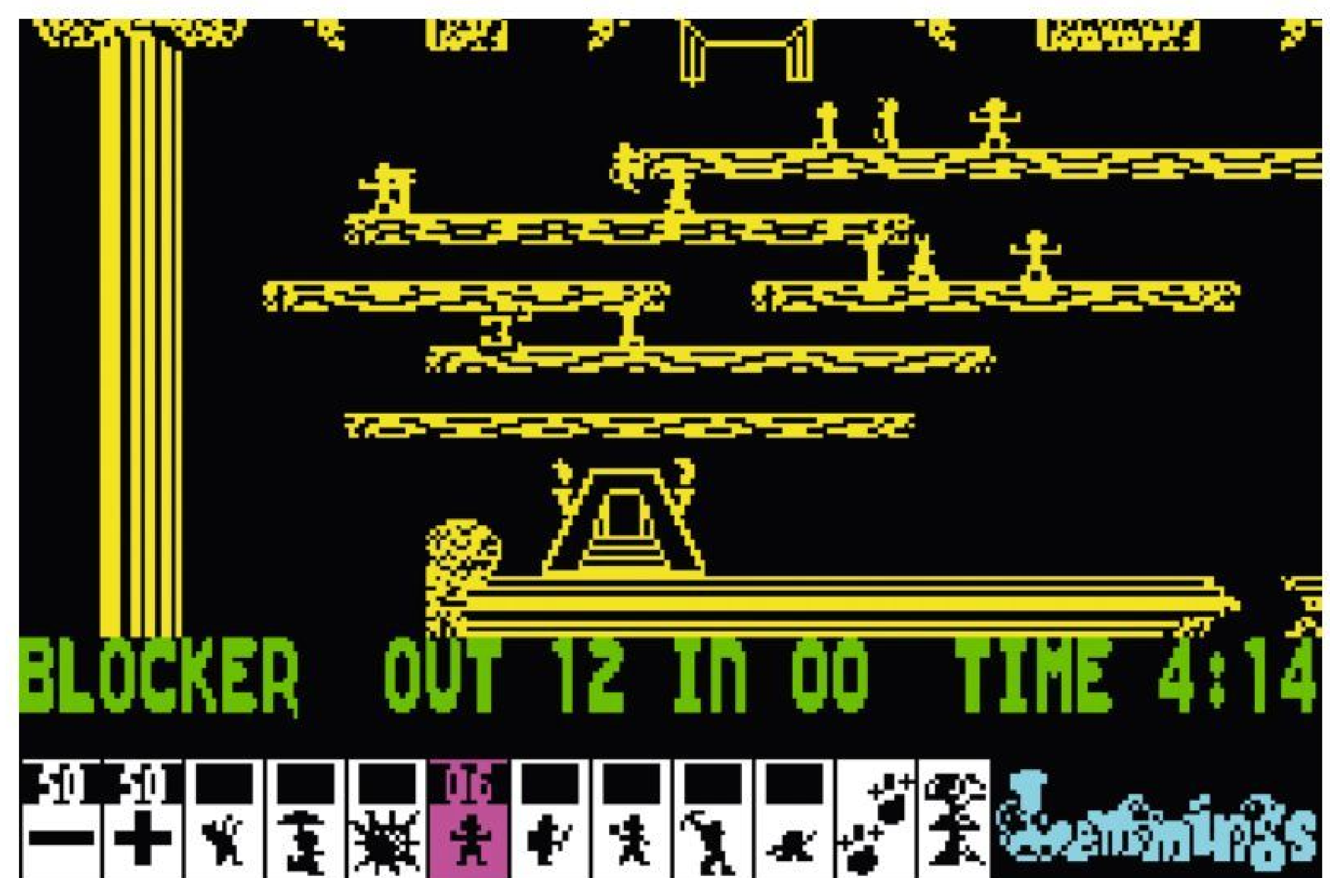
Viele der *Lemmings*-Levels waren schon fertig, als DMA endlich einen Publisher fand. Psygnosis hatte das Spiel nach der ersten Demo eigentlich abgelehnt gehabt. Aber angesichts einer neuen Version mit funktionierenden Levels konnte man sich das Spielkonzept richtig vorstellen – und griff schnell zu. Es folgte eine Testphase, in der fleißig Notizen zwischen beiden Firmen ausgetauscht wurden und das Spiel den letzten Feinschliff erhielt. Im Februar 1991 wurde Lemmings schließlich veröffentlicht, setzte alleine am ersten Tag über 50.000 Einheiten ab und brach damit alle Verkaufsrekorde früherer DMA-Titel. *Lemmings* erntete Lob auf breiter Front, wurde für seine Originalität sowie seine fesselnden und kniffligen Levels bejubelt.

Dank dieser begeisterten Resonanz entwickelte sich *Lemmings* zu einem der am meisten konvertierten Spiele aller Zeiten. Es wurde nicht nur für populäre Systeme wie Mega Drive, Super Nintendo und Game Boy umgesetzt, sondern auch für so unterschiedliche Plattformen wie Philips CD-i, 3DO (in Japan), FM Towns Marty und TurboGrafx-CD. Data East arbeitete sogar an einem Spielhallenautomaten mit Trackball-Steuerung, der aber nie auf den Markt gebracht wurde. Ein US-Prototyp dieser Version kann heute noch mit dem MAME-Emulator gespielt werden. Der Automaten-Prototyp läuft etwas flüssiger, seine Farben wirken etwas gedeckter und der Spieler kann hier auswählen, in welchem Level er starten will.

Warum die Spielautomaten-Version von *Lemmings* nie veröffentlicht wurde? Die Spielhallen waren überwiegend mit krachigen münzschluckenden Spektakeln gefüllt, aber *Lemmings* würde man definitiv nicht als typisches Arcade-Futter bezeichnen. Gute Spieler wären in der Lage gewesen, mit einer einzigen Münze stundenlang zu daddeln – keine verlockende Aussicht für Spielhallen-Betreiber.



» **[Arcade] Data East entwickelte eine Spielautomaten-Version von *Lemmings*, die nie veröffentlicht wurde.**



» **[Spectrum] *Die Lemmings* eroberten sogar den Sinclair Spectrum. Mit monochromer Grafik zu spielen war arg unübersichtlich.**



» **[Arcade] Das Spielprinzip von *Lemmings* ist denkbar ungeeignet für einen konstanten Nachmünz-Drang in der Spielhalle.**



»Es erwies sich als schwierig, die Publisher für *Lemmings* zu begeistern.«



Dune 2

DAS ERSTE ECHTZEITSTRATEGIE-SPIEL



» **HERSTELLER:** WESTWOOD STUDIOS
» **ERSCHIENEN:** 1993 (PC-ORIGINAL: 1992)
» **HARDWARE:** AMIGA (GESPIELT), MS-DOS, SEGA MEGADRIVE

Von Jörg Langer







Nach knisternder „Dune"-Sprachausgabe und mondänen Synthieklängen im Intro, das mal eben kurz das vieltausendseitige Werk Frank Herberts auf das Wichtigste runterbricht, ging es auf dem Amiga ins erste Echtzeit-Strategiespiel überhaupt.

Was war das erste RTS? *Combat Leader* (1983), *Stonkers* (1983), *Bokosuka Wars* (1983), *Battalion Commander* (1985), *The Ancient Art of War* (1984), *Nether Earth* (1987), *Populous* (1989), *Herzog Zwei* (1989) oder *Command H.Q.* (1990)? Keines davon war echte Echtzeit-Strategie. Denn Ressourcensammeln, Basisbau, Truppenrekrutierung, Echtzeit-Kämpfe und dazu noch drei (leicht) unterschiedliche Fraktionen: Das war in dieser Kombi neu, das war innovativ, das war Genre-gründend. Und das alles bot eben erstmals *Dune 2 – Kampf um Arrakis* von Westwood. Von der schönen Präsentation mal ganz zu schweigen.

Beim Wiederspielen auf Amiga schockt mich, wie simpel doch alles noch ist, wie umständlich das Interface: Für jeden Bewegungs- oder Angriffsbefehl muss ich tatsächlich vor dem Mausklick einen Hotkey drücken oder gar rechts in der Seitenleiste aufs Textkommando „Bewegen" klicken. Mehrere Einheiten gleichzeitig auswählen oder gruppieren? Fehlanzeige. Jeder Atreides-Infanterist, jeder Ordos-Saboteur, jeder Harkonnen-Panzer will einzeln gesteuert werden! Und in der Seitenleiste ist nur Platz für jeweils ein Gebäude, will ich ein anderes errichten, bedeutet das gleich nochmal vier weitere Klicks. Ich darf das neue Bauwerk aber auch nicht einfach irgendwohin setzen, sondern nur auf mehrere Betonplatten, die es vorher einzeln zu bauen und zu platzieren gilt. Ach ja, Scrolling am Bildschirmrand oder die Anzeige der Hitpoints direkt über der Einheit, all das gibt es nicht. Immerhin: Ein mit der Spice Melange gefüllter Ernter sucht von allein den Rückweg zur Basis.

Andererseits überrascht mich, wie konsequent dann doch auf Maussteuerung gesetzt wird, oder dass ich sogar deutsche Sprachausgabe („Jawoll!", „Konstruktion fertig!") höre, wenngleich wohl eher von einem wilden Fremen statt von einem Deutschen eingesprochen. Und ich mag die Ideen, etwa die Sandwürmer, vor denen ich meine Erntemaschinen mit rechtzeitigem Umkehr-Befehl bewahren muss. Klar, der Fog of War ist rudimentär, Einheiten bleiben in einmal aufgedeckten Bereichen immer sichtbar. Aber anders ginge es bei der umständlichen Steuerung auch nicht, wegen der ich eher statisch spielen muss.

Hand aufs Herz, weiter als Mission 3 habe ich das Neuspielen nicht ertragen. Das ändert aber nichts daran, dass *Dune 2* damals wegweisend und äußerst spaßig war – und ich nun Lust auf *Dune 2000* bekommen habe, der „modernen" Fassung von 1998. Nur gibt es die leider nicht für Amiga. *

49
1989 ● AMIGA
DIE BESTEN 100 SPIELE

RETRO-REVIVAL

Populous

DAS GÖTTERSPIEL



» HERSTELLER: BULLFROG
» ERSCHIENEN: 1989
» HARDWARE: AMIGA, ATARI ST, MS-DOS, SNES, SEGA MASTER SYSTEM, SEGA MEGA DRIVE, PC ENGINE, GAME BOY

Von Jörg Langer

Ein Spiel, das die akute Gefahr von Fingergelenk-Entzündungen mit sich bringt? Ein Echtzeit-Spiel, bei dem man seine eigenen Leute nur höchst indirekt steuert? Das kann doch keinen Spaß machen! Tatsächlich aber war Peter Molyneux' *Populous* ein Geniestreich, der ein ganzes Subgenre begründete, die Götterspiele.

Das Spielprinzip von *Populous* ist so schlicht, dass man es sich nach all den Jahren noch einmal vergegenwärtigen muss, um es zu glauben: Auf einer prozedural (sprich: nach bestimmten Regeln, aufgrund des ursprünglichen „Saatwerts" aber nicht zufällig) generierten Map gibt es viele Hügel und Täler und zwei kleine Figuren, die auf dem erstbesten ebenen Feld eine ärmliche Hütte errichten. Eine Flagge an der Hütte wird langsam hochgezogen, sie repräsentiert das Bevölkerungswachstum. Ist die Fahne oben, verlässt ein „Männchen" die Hütte und läuft herum, auf der Suche nach einem eigenen Siedlungsplatz.

Was ich nun mache, ist nichts anderes, als für diese Männchen (wir dürfen davon ausgehen, dass es sich in Wahrheit um Männlein und Weiblein handelt) durch Mausklicks die Umgebung so zu heben und zu senken, dass möglichst große plane Flächen entstehen. Denn umso mehr Platz um ein Haus herum ist, desto hochwertiger wird es gebaut, bis hin zur Burg, und desto schneller stößt es Mana aus. Das Mana wiederum benötige ich für jeden Klick und für die Wunder, die ich als Gott einsetzen kann.

Man könnte sich nun schöne Wunder vorstellen: Einen endlosen Regenbogen über die gesamte isometrische 3D-Welt etwa. Oder Freibier für alle. Oder Friede und Glückseligkeit. Doch das war Peter Molyneux zu langweilig: Er baute einen Konkurrenzgott mit seinen eigenen Männchen (in Rot statt Blau) ein, den es zu besiegen galt. Deshalb bewegen sich alle göttlichen Wunder in der Kategorie „Göttliche Strafe", wir reden beispielsweise von Vulkanausbrüchen, Erdbeben oder plötzlich erscheinenden Sümpfen. Mit diesen Angriffen haue ich dann mitten in die Konkurrenzsiedlung hinein. Oder ich mache mir den Spaß, einzelnen Feindmännchen per Mausklick den Boden unter den Füßen wegzunehmen, damit sie jämmerlich ertrinken (die unterste Spielfeldebene ist Wasser).

Trotz der nur indirekten Beeinflussung meiner Männchen durch das Heben und Senken des Erdbodens sind erstaunlich viel Aktionen möglich. So kann ich durch temporäre Verkleinerung des Umlands, also indem ich einen Minihügel neben ein Haus setze, dieses „melken": Sofort wird aus einem hochwertigen Turm ein normales Bauernhaus (weil der Platz für den Turm fehlt), und Letzteres kann nicht mehr so viel Bevölkerung beherbergen, sodass sofort ein Männchen herauskommt. Dann begradige ich den Minihügel wieder, und schon entsteht erneut der Turm. Lohn der kleinen Mühe: Ich habe schneller einen Siedler generiert, der mein Einflussgebiet ausweitet.

Die einzige direkte Steuerungsmöglichkeit ist der „Päpstliche Magnet", ein Ankh-Symbol, das ich irgendwo in die Landschaft setzen kann. Das zeigt meinem Anführer (ein ansonsten normales Männchen), wohin er laufen soll, um zu siedeln, und natürlich folgen ihm die normalen Männchen. Wenn „wohin" allerdings gegnerisches Gebiet ist, beginnen sich die Männchen zu bekämpfen. Noch besser darin ist der Ritter, den ich erschaffen kann: Er läuft von allein zur feindlichen Siedlung und beginnt, niederzubrennen und zu töten.

Populous ist schon gegen die KI ein ziemlicher Spaß, doch sein wahres Potenzial entfaltet es im Duell gegen einen Mitspieler, äh, Feindgott. Ich kann mich an etliche Nachmittage erinnern, an denen ich mit meinem Amiga unterm Arm meinen Freund René besuchte. Wir schlossen (über den seriellen Port) die beiden Homecomputer zusammen und jagten uns stundenlang Katastrophen um die Ohren. Wenn einer der beiden Spieler maximal mächtig geworden war, konnte er das Armageddon auslösen. Das zwang alle Untertanen beider Götter aus ihren Behausungen und in den Krieg bis zum letzten Männchen.

Klar, *Populous 2* war grafisch schöner und auch vielseitiger, und *Powermonger* taktisch komplexer. Aber mein Herz an Bullfrog verloren habe ich mit *Populous*. *









METROID

Die Erde im Jahr 1986: Kopfgeldjägerin Samus Aran betritt erstmals die Bühne. Sie konnte nicht ahnen, wie groß ihr Einfluss auf die Spieleentwicklung der folgenden 30 Jahre sein würde. Wir feiern das NES-Original, *Metroid 2* sowie *Super Metroid*.

Gewiss gab es schon vor *Metroid* Titel mit einem ähnlichen Spielkonzept, aber es war Samus' erstes Abenteuer, das es als eigenes Subgenre etablierte. Während die Konkurrenten auf NES überwiegend heiter und farbenfroh daherkamen sowie auf Zugänglichkeit getrimmt waren, ging *Metroid* einen anderen Weg. Es lieferte eine trostlose und einsame Spielerfahrung, in der die Erarbeitung guter Kenntnisse über die Umgebung sowie der komplexen Systeme und Mechaniken gefordert war. Luxus-Funktionen wie Wegpunkte oder detaillierte Infos über die Ausrüstung gab es hier nicht.

Sich auf die harte Art und ohne große Anleitung in die Spielmechanik hineinzufinden passte jedoch sehr gut zur Heldin Samus – und gibt dem Spiel etwas sehr Befriedigendes. Ein bisschen so, wie Spieler das auch aus From Softwares *Souls*-Reihe heute kennen. Das Überwinden großer Schwierigkeiten fühlte sich bei *Metroid* natürlich noch völlig neu an. An dem Prinzip, den Spieler nicht an der Hand zu nehmen, sondern ihn in eine herausfordernde, feindliche Umgebung zu verfrachten, hat sich bei den heutigen „Nachfolgern im Geiste" nichts geändert.

Devin Monnens, Betreiber der führenden englischsprachigen Fan-Website *www.metroid-database.com*, stieg erst etwas später in die Reihe ein. „Das erste *Metroid*, das ich spielte, war *Metroid II* auf dem Game Boy", beginnt er. „Ich erinnere mich, dass ich ins Wohnzimmer kam, als mein Bruder es gerade auf dem Super Game Boy spielte. Er erkundete das Labyrinth unterhalb des dritten Ruinengebiets, im Varia Suit und mit dem Spazer ausgestattet. Beide Ausrüstungsteile hatte ich noch nicht eingesammelt, mit ihnen sah Samus ziemlich krass aus." In diesem Moment, während sein Bruder das aktuelle Gebiet in der Dunkelheit erforschte und mit den mächtigen Laserstrahlen des Spazers die Gegner zerlegte, sei er auf Lebenszeit ein Fan der Reihe geworden. „Diese Atmosphäre hatte einfach etwas, mit dem sich *Metroid* in mein Hirn einbrannte", sagt Devin.



Normalerweise ist das Sequel für den Game Boy nicht der Teil, dem Serienfans die größte Liebe entgegenbringen. Das ist ein wenig unfair. Es bot größere, offenere Karten, ein Aspekt, der in späteren Teilen übernommen wurde. Den Varia Suit in der Form, wie ihn Fans bis heute kennen und lieben, hat Devin bereits genannt. Während die Farbvarianten im NES-Original hübsch anzuschauen waren, erforderten die Rüstungen auf dem Monochrom-Bildschirm des Game Boy andere äußerliche Kennzeichen, damit man sie als Upgrade erkennen konnte. Deshalb hat der Anzug in *Metroid II* erstmals die runden Schulterteile, die bis heute ein typisches Merkmal der Serie darstellen.

Super Metroid legte nochmals deutlich zu. Und zwar visuell, bei der Spielstruktur und auch bei der Spielmechanik. Die Verwendung der P-Bombe mag zwar anspruchsvoll sein, sie ist aber schlicht genial. Ähnlich grandios ist auch die Musik – vom „schwierigen dritten Al-

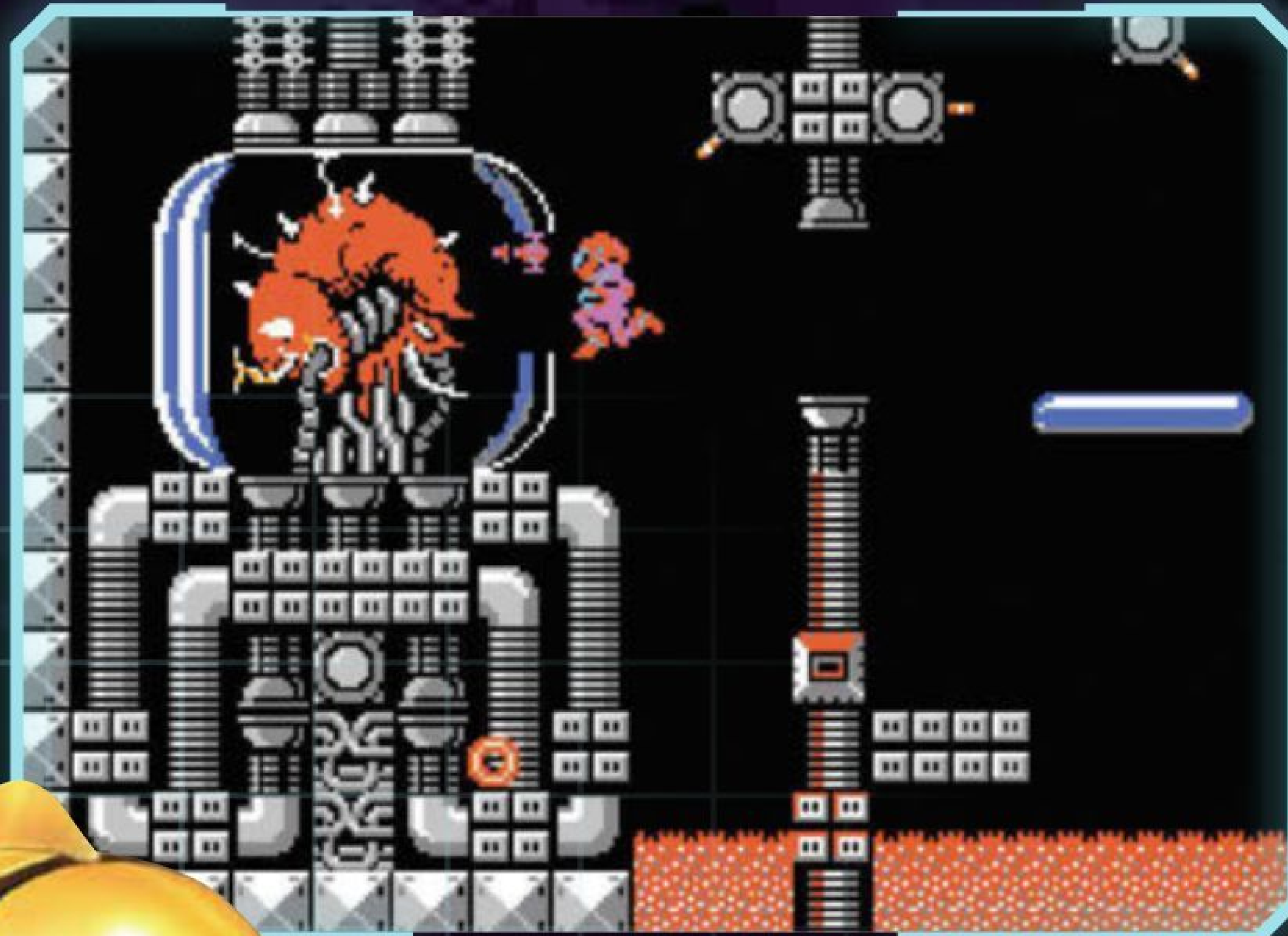


» [NES] Das originale *Metroid* ist für seinen hohen Schwierigkeitsgrad bekannt. Treffer kosten Samus viel Energie.



» [SNES] Es gibt viele Hinweise, die euch in die richtige Richtung lenken, wie diese seltsame Statue.





» [NES] Der Endbosskampf gegen Mother Brain ist packend, das, was danach kommt, noch mehr …





» [NES] An manchen Stellen müsst ihr pixelgenau springen, sonst sterbt ihr.

» [Game Boy] Trotz Monochrom-Bildschirm war die Grafik auf Game Boy detailreich.

» Unser erstes Erlebnis in diesem Meisterwerk war der Kampf gegen den Endboss. «
OLLE HÅKANSSON

bum", vom dem Musiker manchmal sprechen, kann hier keine Rede sein.

„Mein Bruder kam eines Tages mit einer Version von *Super Metroid* nach Hause. Wir wussten vorher nur wenig über das Spiel und entsprechend nicht, was uns darin erwartet", erinnert sich Olle. „Ohne das Spiel zu kennen, setzten wir den Spielstand des Vorbesitzers fort, der uns unmittelbar ans Ende brachte. Unser erstes Erlebnis in diesem Meisterwerk von Spiel bestand also im Kampf gegen den Endgegner. Interessanterweise hat uns dieser Einstieg nicht das Spiel verdorben. Wir erkannten unseren Fehler und starteten das Spiel neu, im Bewusstsein all der coolen Upgrades und Fähigkeiten, die wir schließlich erhalten würden. Allerdings wussten wir nicht, wo und wie. Ich denke, unser Fehlstart hat das Spielerlebnis für uns sogar verbessert!"

Olle fährt fort: „Während wir die Funktionsweise des Shinesparking verstanden, indem wir die straußenähnlichen Kreaturen beobachteten, haben wir damals nie kapiert, wie man einen Wandsprung ausführt. Meine zweite große Erinnerung an *Super Metroid* stammt aus einem neuen Durchgang, Jahre später. Dabei stellte ich fest, dass es noch andere fundamentale Fähigkeiten gibt, die Sequence Breaker und sonstigen Unfug ermöglichten. Ich habe noch kein Spiel mit so viel Tiefe gespielt wie *Super Metroid!*"



» [SNES] Der Kraid-Bosskampf in *Super Metroid* war so stark, dass er in *Zero Mission* kopiert wurde.



» RETRO-REVIVAL

The Sentinel

ALLES BÖSE KOMMT VON OBEN.



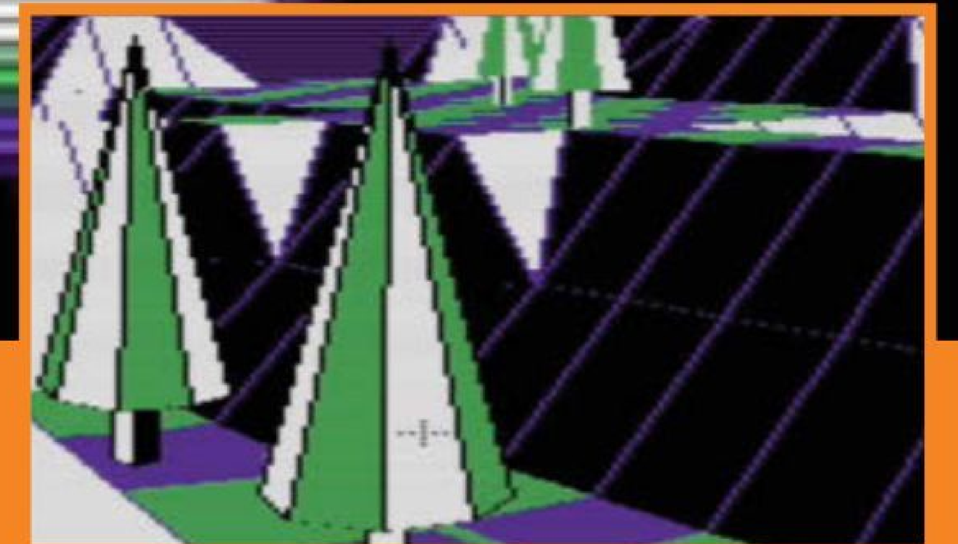
» PUBLISHER: FIREBIRD
» ERSCHIENEN: 1986
» HARDWARE: BBC MICRO (UMSETZUNGEN C64, AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, PC, ZX SPECTRUM)

Von Knut Gollert

Geoff Crammond ist bei Simulations- und Formel-1-Enthusiasten so etwas wie der Gott der 90er. Mit *REVS, Stunt Car Racer* und *Formula One Gran Prix* hat er das Genre geprägt. Fast in Vergessenheit geraten ist aber ein anderes Meisterwerk: *The Sentinel* – eines der ersten Spiele mit echter 3D-Grafik. Und atemberaubenden 0,5 Frames pro Sekunde!

Crammonds Spiel sieht aus wie ein simplifizierter 3D-Landschaftssimulator. Quadratische Bodenplatten in unterschiedlicher Höhe angeordnet, mit grün-weiß gestreiften Bäumen besetzt, prägen das Bild. Es gibt in der Landschaft immer einen höchsten Punkt. Und auf diesem thront der Superbösewicht – der Sentinel (deutsch: der Wächter). Warum? Weiß keiner. Eine Story gibt es nicht.

So viel ist aber klar: Der Sentinel dreht sich langsam, und immer wenn dabei sein Auge auf eines der quadratischen Felder gerichtet ist, das mehr als einen Energiepunkt besitzt, wird diese Energie absorbiert. Ein Baum auf einem der Felder steht für einen Energiepunkt, bleibt also vom Sentinel unangetastet. Blöcke hingegen besitzen zwei Energiepunkte, werden also vom







Sentinel bei Beobachtung zum Baum degradiert. Auch den Roboter, der die Spielerfigur darstellt, erleichtert der Sentinel um seine Energie. Geschieht das bis auf den letzten Punkt, ist das Spiel vorbei.

Also heißt die Devise: Bewegung! Geht nur nicht. Denn wie alles in dieser Welt ist auch der Roboter unbeweglich. Er kann sich jedoch munter umschauen – wie der Sentinel. Und, jetzt wird es interessant, er kann – ebenfalls wie der Sentinel – Dinge absorbieren und sogar erschaffen. Mit genug Energie (nämlich 3) erschafft er einen Roboter auf einem anderen Feld und kann in diesen schlüpfen und seinen alten Roboter wieder absorbieren. Ha! Da ist ja die Bewegung und damit die einzige Möglichkeit, dem Sentinel zu entrinnen.

Ziel ist es, sich in der Landschaft emporzuarbeiten. Nicht leicht, da man nur Dinge auf Feldern erschaffen kann, auf die man herabsieht. Aber mit geübter Block-auf-Feld-und-Roboter-druff-Strategie ist man bald mit dem Sentinel auf einer Höhe. Und dann hat er verspielt, denn der Boss wird einfach absorbiert und der Spieler stellt sich an die Spitze der Nahrungskette. Level geschafft! Es warten nur noch 9.999 weitere.

Ja, richtig gelesen, 10.000 Level. Damit ist *The Sentinel* eines der wenigen 8-Bit-Computerspiele, in die ich mich schon in den 80er Jahren nächtelang verbissen habe. Es ist und war extrem einfach zu verstehen. Dennoch ist und war es sauschwer. Gerade auch mit den Sentries, den kleinen Brüdern des Sentinels, die dem Schwierigkeitsgrad nach nur wenigen Levels eine neue Qualität geben. *The Sentinel* war Ende der 80er anders als all die anderen Spiele: größer, bedrückender, schwerer. Nichts für heutigen Mainstream. Probiert es unbedingt noch einmal aus!

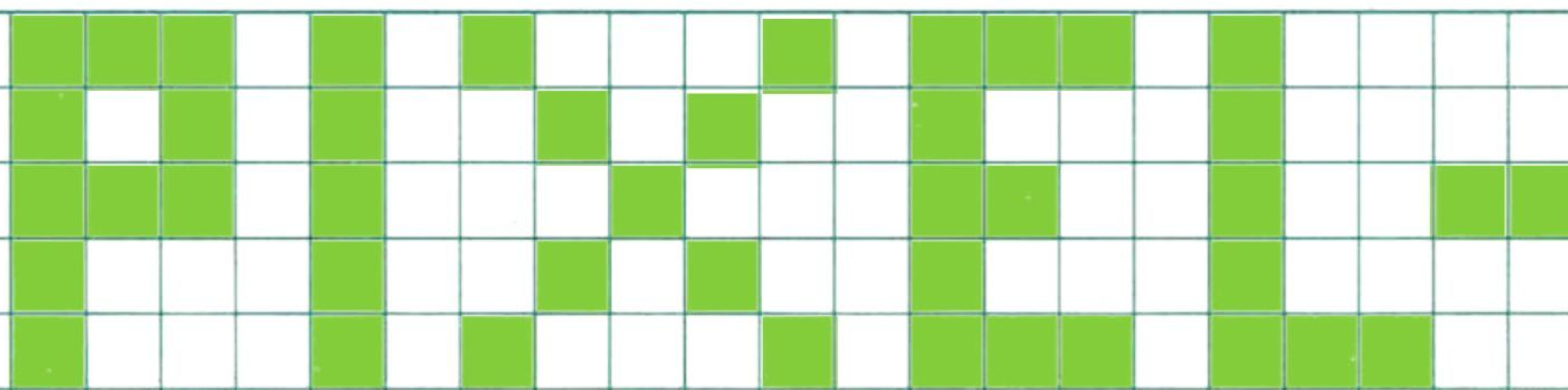


46

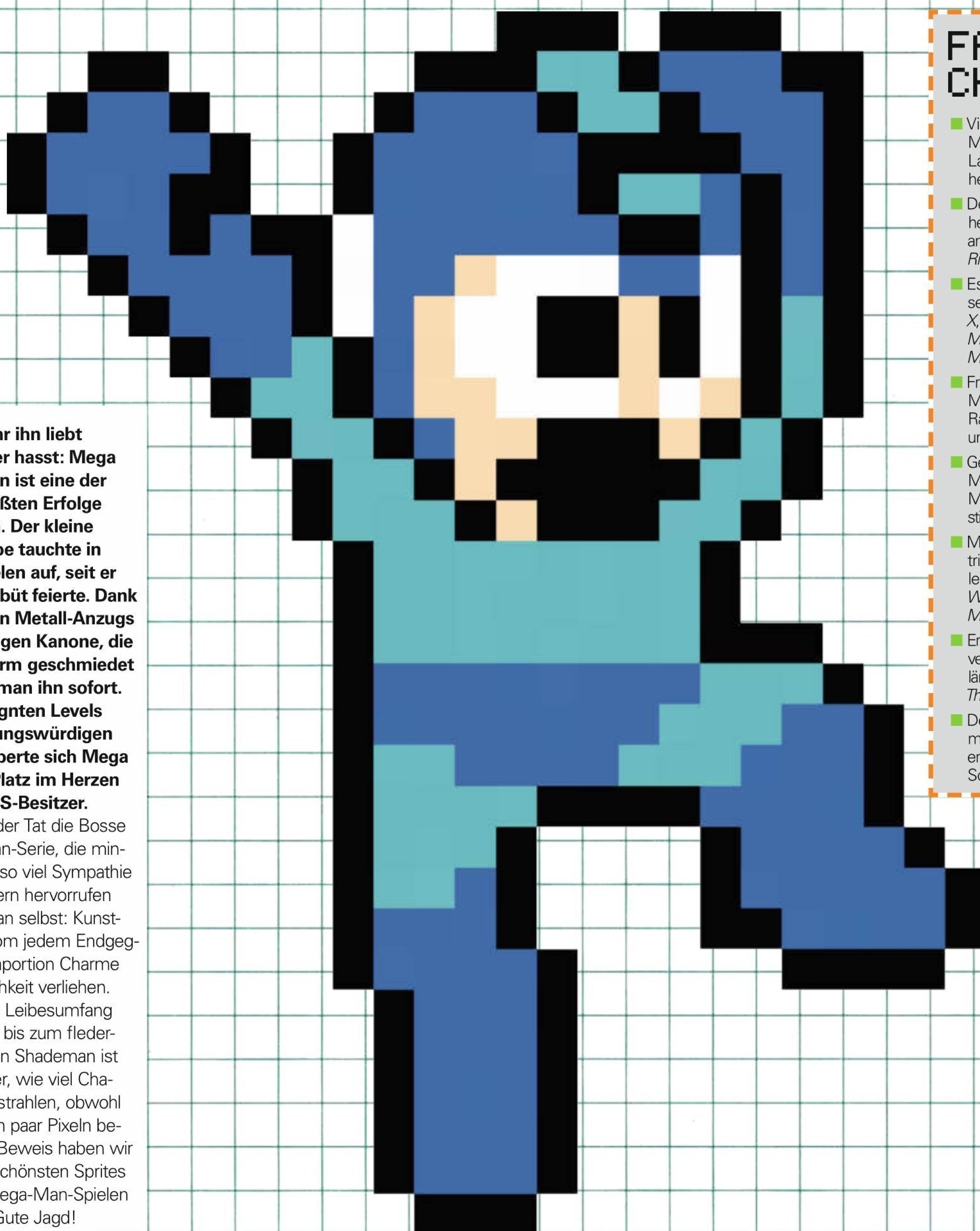
1987 • NES

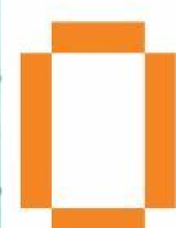
DIE BESTEN 100 SPIELE

Mega Man



SPRITES SIND EINE DER GRÖSSTEN ERFINDUNGEN DES 20. JAHRHUNDERTS. WIR EHREN HIER DIE HELDEN- UND GEGNER-SPRITES DER MEGA-MAN-SERIE – HABT IHR SIE ALLE IM SPIEL GETROFFEN?



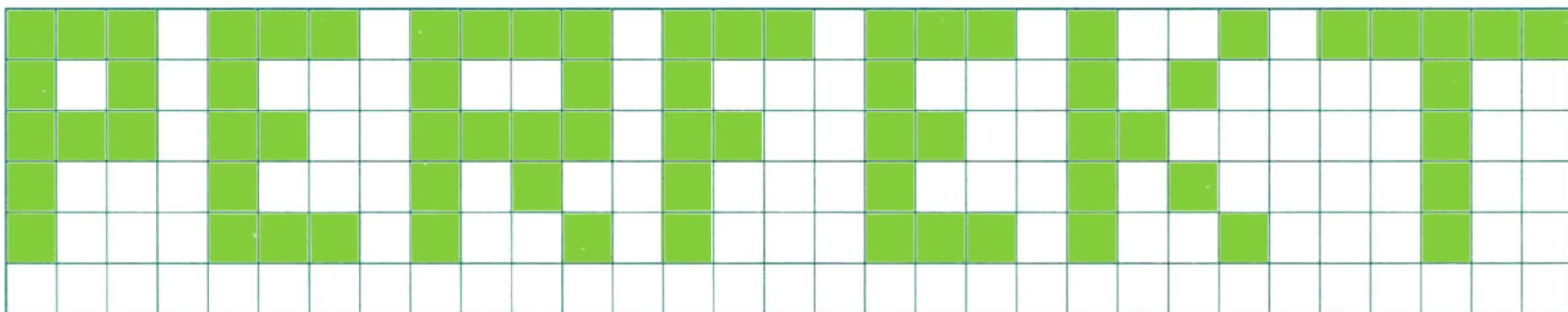


Ob ihr ihn liebt oder hasst: Mega Man ist eine der größten Erfolge von Capcom. Der kleine Wunderknabe tauchte in über 20 Spielen auf, seit er 1987 sein Debüt feierte. Dank seines blauen Metall-Anzugs und der riesigen Kanone, die auf seinen Arm geschmiedet ist, erkennt man ihn sofort. Mit gut designten Levels und erinnerungswürdigen Feinden eroberte sich Mega Man einen Platz im Herzen zahlloser NES-Besitzer.

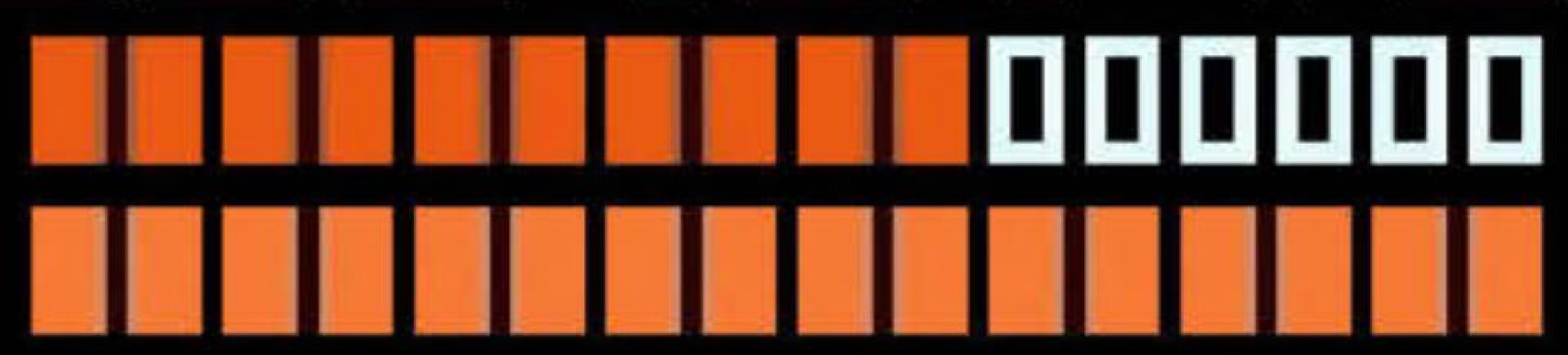
Es sind in der Tat die Bosse der Mega-Man-Serie, die mindestens ebenso viel Sympathie bei den Spielern hervorrufen wie Mega Man selbst: Kunstvoll hat Capcom jedem Endgegner eine Extraportion Charme und Persönlichkeit verliehen. Vom schieren Leibesumfang von Gutsman bis zum fledermausähnlichen Shademan ist es ein Wunder, wie viel Charakter sie ausstrahlen, obwohl sie nur aus ein paar Pixeln bestehen. Zum Beweis haben wir für euch die schönsten Sprites aus sieben Mega-Man-Spielen ausgewählt. Gute Jagd!

FAKTEN-CHECK

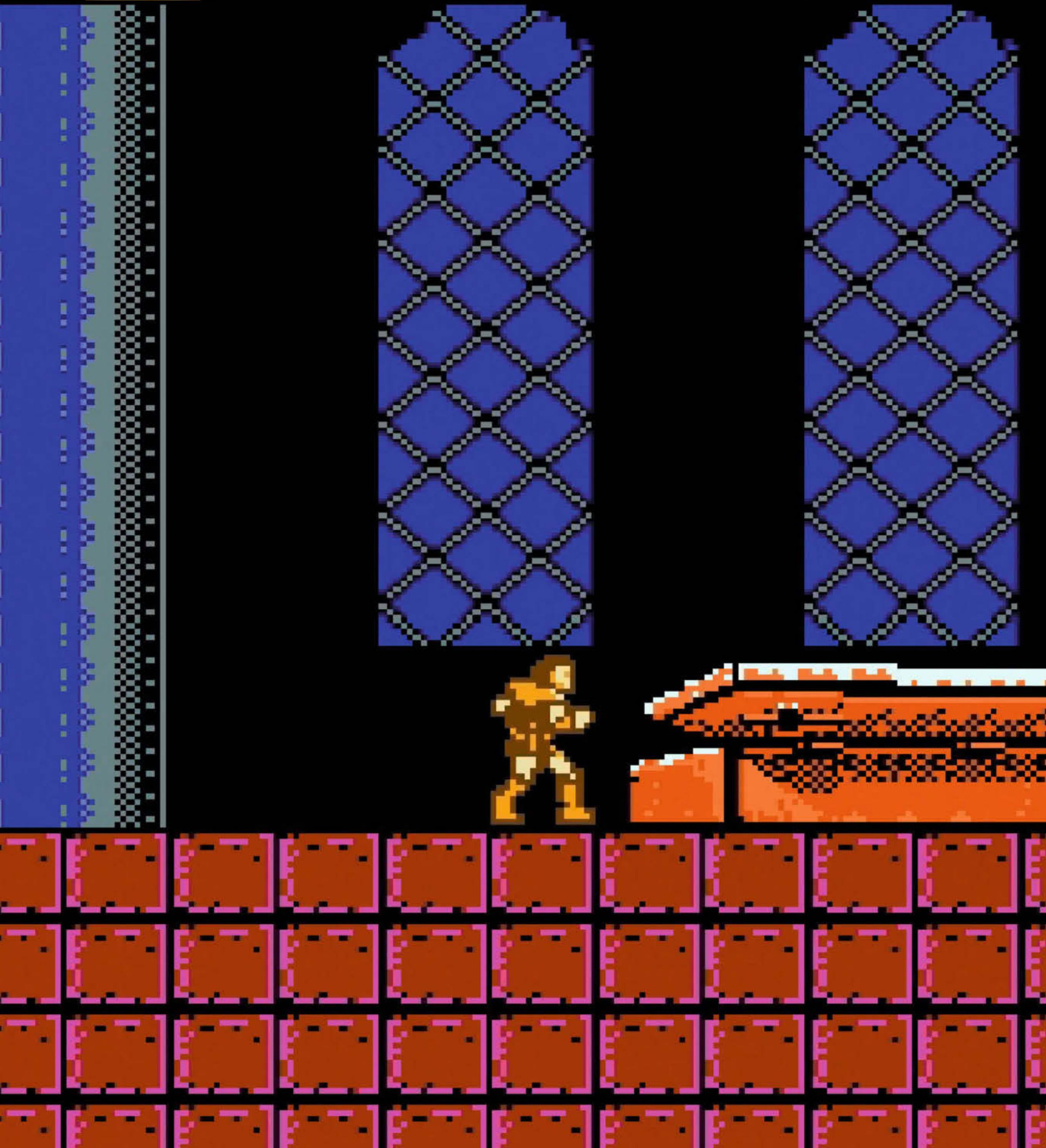
- Viel Glück, falls ihr einen Mega Man in Japan finden wollt. Im Land der aufgehenden Sonne heißt er nämlich Rockman.
- Der Schöpfer von Mega Man heißt Keiji Inafune. Er hat auch an den Capcom-Serien *Dead Rising* und *Onimusha* gearbeitet.
- Es gibt viele Ableger der Kernserie, darunter *Mega Man X, Mega Man Battle Network, Mega Man Star Force* und *Mega Man Legends.*
- Frühere Namen für Mega Man waren unter anderem Rainbow Man, Knuckle Kid und Might Kid.
- Genau wie Alex Kidd sollte Mega Man eine Papier-Stein-Schere-Mechanik verwenden, um bestimmte Gegner zu besiegen.
- Mega Man mag Cameo-Auftritte in anderen Capcom-Spielen, etwa in *Onimusha Blade Warriors, Cannon Spike* und *Marvel Vs Capcom.*
- Er ist auch mit dem Fernsehen vertraut und ist in dem populären 80er Cartoon *Captain N: The Games Master* aufgetreten.
- Der „Mega Buster" kam erstmals in *Mega Man 4* vor. Er erlaubt es unserem Helden, Schüsse aufzuladen.

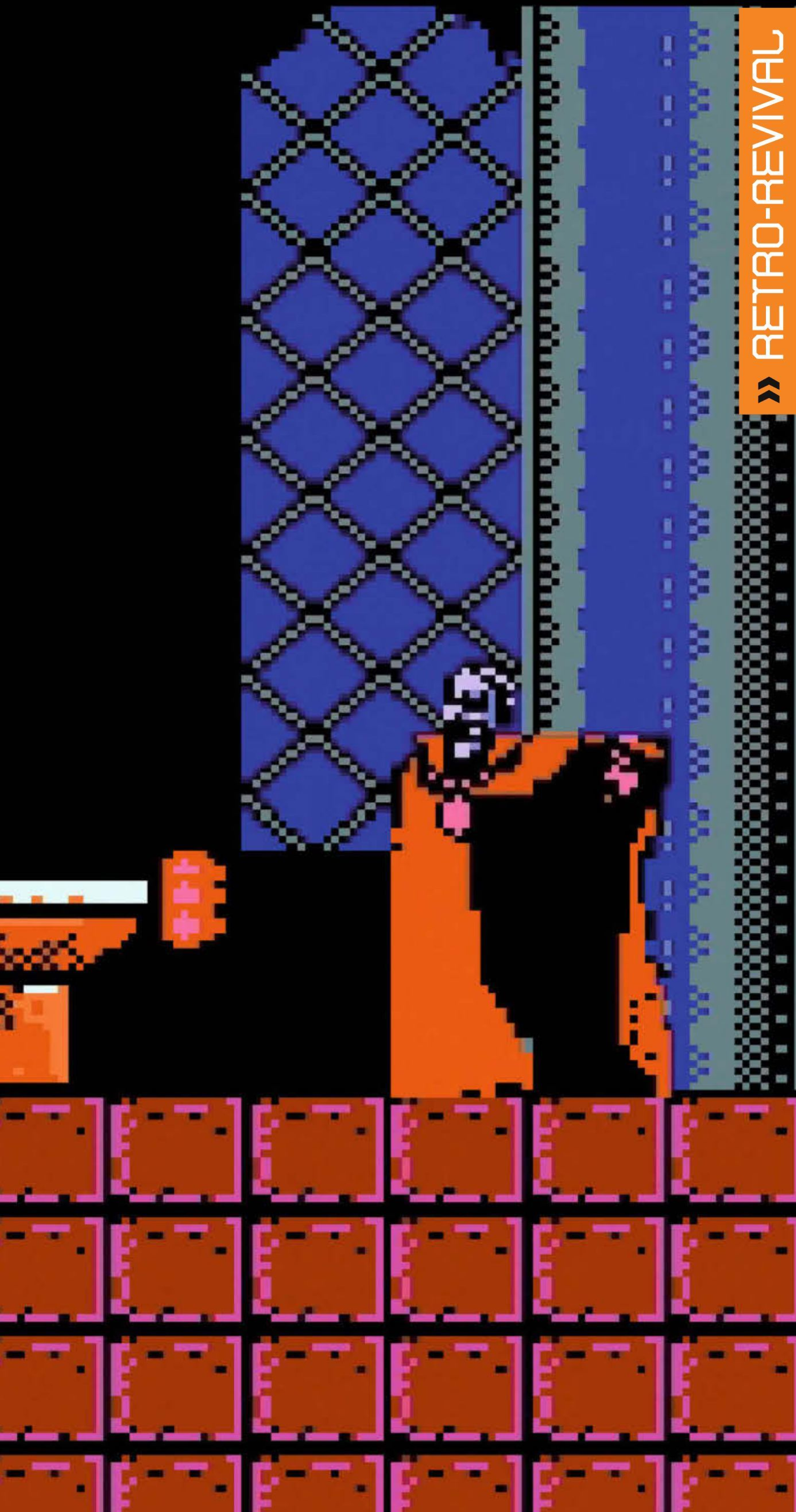


Mega Man Erster Auftritt in: Mega Man	**Dr. Light** Erster Auftritt in: Mega Man	**Dr. Wily** Erster Auftritt in: Mega Man	**Rush** Erster Auftritt in: Mega Man 3	**Protoman** Erster Auftritt in: Mega Man 3	**Airman** Erster Auftritt in: Mega Man 2	**Bombman** Erster Auftritt in: Mega Man	**Brightman** Erster Auftritt in: Mega Man 4	**Bubbleman** Erster Auftritt in: Mega Man 2	**Burstman** Erster Auftritt in: Mega Man 7
Centaurman First Apperance: Mega Man 6	**Chargeman** Erster Auftritt in: Mega Man 5	**Cloudman** Erster Auftritt in: Mega Man 7	**Crystalman** Erster Auftritt in: Mega Man 5	**Cutman** Erster Auftritt in: Mega Man	**Darkman** Erster Auftritt in: Mega Man 5	**Diveman** Erster Auftritt in: Mega Man 4	**Drillman** Erster Auftritt in: Mega Man 4	**Dustman** Erster Auftritt in: Mega Man 4	**Elecman** Erster Auftritt in: Mega Man
Fireman Erster Auftritt in: Mega Man	**Flameman** Erster Auftritt in: Mega Man 6	**Flashman** Erster Auftritt in: Mega Man 2	**Freezeman** Erster Auftritt in: Mega Man 7	**Geminiman** Erster Auftritt in: Mega Man 3	**Gravityman** Erster Auftritt in: Mega Man 5	**Gutsman** Erster Auftritt in: Mega Man	**Gyroman** Erster Auftritt in: Mega Man 5	**Hardman** Erster Auftritt in: Mega Man 3	**Heatman** Erster Auftritt in: Mega Man 2
Iceman Erster Auftritt in: Mega Man	**Junkman** Erster Auftritt in: Mega Man 7	**Knightman** Erster Auftritt in: Mega Man 6	**Magnetman** Erster Auftritt in: Mega Man 3	**Metalman** Erster Auftritt in: Mega Man 2	**Napalmman** Erster Auftritt in: Mega Man 5	**Needleman** Erster Auftritt in: Mega Man 3	**Pharoahman** Erster Auftritt in: Mega Man 4	**Quickman** Erster Auftritt in: Mega Man 2	**Ringman** Erster Auftritt in: Mega Man 4
Shademan Erster Auftritt in: Mega Man 7	**Shadowman** Erster Auftritt in: Mega Man 3	**Skullman** Erster Auftritt in: Mega Man 4	**Slashman** Erster Auftritt in: Mega Man 7	**Snakeman** Erster Auftritt in: Mega Man 3	**Sparkman** Erster Auftritt in: Mega Man 3	**Spring Man** Erster Auftritt in: Mega Man 7	**Starman** Erster Auftritt in: Mega Man 5	**Stoneman** Erster Auftritt in: Mega Man 5	**Toadman** Erster Auftritt in: Mega Man 4
Tomahawkman Erster Auftritt in: Mega Man 6	**Topman** Erster Auftritt in: Mega Man 3	**Turboman** Erster Auftritt in: Mega Man 7	**Waveman** Erster Auftritt in: Mega Man 5	**Windman** Erster Auftritt in: Mega Man 6	**Woodman** Erster Auftritt in: Mega Man 2	**Yamatoman** Erster Auftritt in: Mega Man 6	**The Yellow Devil** Erster Auftritt in: Mega Man	**Beat** Erster Auftritt in: Mega Man 7	**Eddie** Erster Auftritt in: Mega Man 7


000000



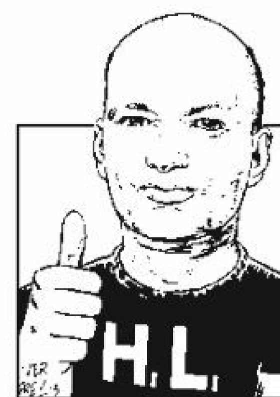




» RETRO-REVIVAL

Castlevania

GIB MIR DIE PEITSCHE



» PUBLISHER: KONAMI
» ERSCHIENEN: 1986 (JAPAN), 1988 (EUROPA)
» HARDWARE: NES

Von Heinrich Lenhardt

Für mich ist *Castlevania* das bessere *Metroid*. Seit dem Debüt der Serie vor rund 25 Jahren verfeinerte Konami das Rezept seines Vampirjäger-Adventures immer mehr, schmackhaft angereichert mit einer Prise Rollenspiel (und Knoblauch). Dabei begann sie unscheinbar und deutete erst mit *Simon's Quest* ihr Potenzial an.

Das so ziemlich wichtigste Stück Hardware, das Ende der 80er Jahre in der Redaktion *Power Play* herumstand, war ein professioneller Sony-Monitor, den wir von einer anderen Verlagsabteilung geerbt hatten. Das gute Stück hatte eine abmontierbare Front-Glasplatte (praktisch für Bildschirmfotos, damals noch wörtlich zu verstehen), eine Vielzahl von Eingangsbuchsen und NTSC-Kompatibilität. Letzteres ist heute kein großes Ding, war damals aber exotisch und notwendig, um importierte US- und Japan-Konsolen anzuschließen. So kamen wir Redakteure lange vor der Deutschland-Veröffentlichung in den Genuss exquisiter Module, die den Welterfolg des NES anfeuerten.

Vor diesem Sony-Monitor machte ich meine erste Bekanntschaft mit dem Belmont-Clan, einer Art Vampirjäger-Familienbetrieb. Das geradlinige Hüpf-Actionspiel *Castlevania* wurde durch Extrawaffen-Wechsel und hauchzarte Rollenspiel-Elemente angereichert. Saubere Grafik, gepflegte Gruselstimmung, ausgefeilte Steuerung und versteckte Schätze sorgten für Spaß. Mit der Heldenpeitsche schlugen wir in steter Beutehoffnung auch auf unschuldig aussehende Kerzenhalter sowie Mauerwerk ein. Richtig interessant wurde die Serie erst mit dem Nachfolger *Simon's Quest*, welcher die lineare Levelstruktur ablegte und mehr RPG- und Adventure-Elemente einführte. Nach dem starken 16-Bit-Titel *Super Castlevania 4* erlebte die Serie dann mit ihrem Playstation-Debüt einen vorläufigen Qualitätshöhepunkt: *Symphony of the Night* war kein großer Verkaufshit, aber erlangte über die Jahre Kultstatus; ich selbst habe es erst 2006 nachgeholt, als es für XBLA adaptiert wurde.

Dass die *Castlevania*-Serie einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen hat, liegt vor allem an den brillanten Serienablegern für GBA und DS ab 2002. Zu der Zeit verbrachte ich ungebührlich viel Zeit auf Flugreisen, getröstet durch den Umstand, dass ein neues *Castlevania*-Abenteuer selbst Langstrecken kurzweilig gestaltet. Bis die Batterien nachgaben, peitschte ich mich durch unzählige Schlösser, erlangte Zusatzfähigkeiten, probierte neue Waffen aus und verzweifelte an scheinbaren Sackgassen oder dem gepfefferten Schwierigkeitsgrad mancher Bosskämpfe. Diese Mobil-*Castlevanias* im 16-Bit-Stil pflegten die von *Symphony of the Night* etablierte spielerische Formel und sind für mich weitaus interessanter als moderne 3D-Versuche auf Heimkonsolen. Allein wegen der hochdramatischen Namen gehören Spiele wie *Harmony of Dissonance* oder *Dawn of Sorrow* zu den Schätzen meiner Sammlung. Um Simon Belmont kennenzulernen, musste ich spielende Kollegen vom klobigen Sony-NTSC-Monitor wegscheuchen; seine fortgeschrittenen Vampirjäger-Nachfolger konnte ich überall mit hinnehmen. Das sage mal einer was gegen den Fortschritt!



44

1987 ● C64

DIE BESTEN 100 SPIELE

» RETRO-REVIVAL

Maniac Mansion

NIE WIRD'S WAS MIT DER KETTENSÄGE.



» PUBLISHER: LUCASFILM GAMES
» ERSCHIENEN: 1987
» HARDWARE: C64 UND VIELE ANDERE)

Von Jörg Langer

1987 war ich fünfzehn und kannte zwei coole Leute. Cool fand ich sie, weil sie a) etwa doppelt so alt waren wie ich, sich b) dennoch mit mir abgaben und c) meine mit Abstand besten Raubkopien-Quellen waren. Der eine war Polizist, der andere arbeitete als Maschinenbauer oder so. Letzteren besuchte ich gerne mal in der Fabrikhalle, wo wir dann zu seinem Spind gingen und ich neue Ware bekam. An einem Herbstabend nahm er mich mit zu sich nach Hause, drei Kuhdörfer weiter, weil er etwas Neues hatte. Ein Adventure, das man mit dem Joystick steuerte!

Nun kannte ich, erfahrener Spieleexperte, der ich war, natürlich Adventures, von den Scott-Adams-Zweiwort-Parsern bis zu den beinharten Infocoms, und auch *King's Quest* oder das bombastgrafische *Amazon* schlummerten in meiner Sammlung. Aber ein richtiges Adventure, bei dem man die Sätze per Joystick zusammenklickte und zur Objekt- oder Zielauswahl ganz einfach die entsprechende Stelle anwählte? Will ich haben, hier sind die Leer-Disks!

So verlief meine erste Begegnung mit *Maniac Mansion*, das ich dann am heimischen C64 vollends in mein Herz schloss: Drei Charaktere aus sieben wählen, alle paar Meter eine Anspielung übersehen (ich war fünfzehn, und mein Englisch noch ausbaufähig…), hirnzermarternde Puzzles und nette Animationen, sogar einige der ersten Cutscenes der Spielegeschichte im Wortsinne – es war sonnenklar, dass ich es mit einem Meisterwerk zu tun hatte. Ein fieses Meisterwerk obendrein: Wer ständig vor verschlossenen Türen steht und in der Küche die Kettensäge hängen sieht, dem geht das Herz auf. Es fehlt ihr zwar das Benzin, eine typische Adventure-Komplikation, doch das wird doch wohl zu finden sein. In der Garage beispielsweise. Oder im Keller?

Maniac Mansion war zwar längst nicht mein erstes Spiel von Lucasfilm Games, doch weder *Ballblazer* noch *Rescue on Fractalus* noch *Labyrinth* hatten mich derart geflasht. *Maniac Mansion* war anders, und es legte nicht nur den Grundstein für zahlreiche weitere Adventures aus dem Hause LucasArts, sondern definierte über Nacht den Genrestandard neu. Es ist kein Zufall, dass 1987 das letzte Jahr war, in dem der Genreprimus Infocom noch reine Textadventures herauszubringen wagte, ab *Zork Zero* versuchte man, auf den Grafik-Zug aufzuspringen. Doch wer Spiele wie *Maniac Mansion* oder die noch weit populäreren Nachfolger wie *Secret of Monkey Island* erstmal gespielt hatte, war nur noch schwer zum Tippen ganzer englischer Sätze zu bewegen: LucasArts-Spiele waren (beinahe) ebenso knifflig, aber schöner, witziger und komfortabler.

Ach so, für die drei oder vier Leser, die es nicht wissen: Natürlich gibt es gar kein Benzin in der Maniac Mansion. Die Kettensäge war ein „Red Herring".



Gehe zu
Nimm Zieh Gehe zu
Gib Drück Was ist
Lies Öffne Benutz
Schlüssel
alte Batterien


Person Schliess auf
Schliess Schalt ein
Reparier Schalt aus
Taschenlampe (aus)
Käse


43
1984 ● ATARI 2600
DIE BESTEN 100 SPIELE


3057 4

Pitfall 2

LOST CAVERNS.

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: ACTIVISION
» ERSCHIENEN: 1983
» HARDWARE: ATARI VCS (UMSETZUNGEN FÜR COMMODORE 64, SINCLAIR SPECTRUM, ATARI XL, MSX UND VIELE ANDERE)

Von Roland Austinat

Meine erste Spielkonsole? Ein Atari VCS 2600. Das erste Spiel, das ich an einem Wochenende durchgespielt habe? *Pitfall 2: Lost Cavern*s. Und danach habe ich das Jump-and-run noch einmal von vorne gestartet. Denn Pitfall Harry, der in den Höhlen von Machu Picchu seine Nichte Rhonda, den Puma Quickclaw, einen Diamantring, eine seltene Ratte und jede Menge Goldbarren einsammeln musste, konnte zwar nicht sterben. Doch jeder Fehltritt und jede Berührung mit einem Zitteraal, einem Skorpion oder einer Fledermaus bugsierte ihn unter Punktabzug automatisch zum letzten „Speicherpunkt" zurück. Und schon 1984 galt: Ein Spiel ist nur dann richtig durchgespielt, wenn am Ende die Höchstpunktzahl auf dem Bildschirm steht!

Erschienen ist *Pitfall 2* wie der Vorgänger bei Activision, dem ersten Dritthersteller von Konsolenspielen, 1979 gegründet von vier ehemaligen Atari-Programmierern. Anders als viele eher durchwachsene Atari-Hausentwicklungen war fast jeder Activision-Titel ein echter Kracher. Mit *Decathlon, Space Shuttle* und eben *Pitfall* habe ich damals oft mehr Zeit als mit meinen Schulaufgaben verbracht – auch, wenn ich mir diese Spiele bei meinem Freund Arne ausleihen musste. Als dann *Pitfall 2* erschien, war klar: Das muss ich haben! Obwohl es damals stolze 130 Mark gekostet hat. Ich war vom ersten Moment an begeistert und dann das ganze Wochenende nicht mehr von der Konsole wegzukriegen.

Denn was Designer David Crane in das Modul gepackt hatte, war nicht bloß ein Aufguss des erfolgreichen ersten Teils. In der Plastikhülle steckte ein von Crane entwickelter und patentierter „Display Processor Chip", der nicht nur die Grafik-, sondern auch die Soundfähigkeiten des Atari VCS 2600 drastisch erweiterte. Statt schräger Piepstöne untermalten nun dreistimmige Melodien und eine Schlagzeugspur die Höhlenabenteuer – eine so brillante Präsentation hatte ich auf dem System noch nie gehört oder gesehen.

War schon *Pitfall* mit seinen 256 unterschiedlichen Bildschirmen ein umfangreiches Spiel, setzte David Crane in *Pitfall 2* nochmal einen drauf: Insgesamt 29 Etagen umfasste die Ober- und Unterwelt. Jede Etage war acht Bildschirme breit, jeder Bildschirm wechselte sanft scrollend zum nächsten. Sprang Pitfall Harry im ersten Teil hauptsächlich aus eigener Kraft oder mit Hilfe von Lianen über Gegner, Tümpel und Treibsand, schwamm er im Nachfolger auch durch unterirdische Flüsse oder ließ sich mit Hilfe eines Luftballons von starken Aufwinden sogar in schwindelnde Höhen tragen.

David Crane hatte gehofft, mit seinem Chip der sechs Jahre alten Konsole zu einem etwas längeren Leben zu verhelfen, und ihn an andere Entwickler zu verkaufen. Doch der große Konsolencrash der frühen 1980er Jahre machte dem einen Strich durch die Rechnung. Die Popularität von *Pitfall 2* bremste der Crash jedoch nicht. In den nächsten Jahren erschienen jede Menge Umsetzungen, etwa für die Heimcomputer Commodore 64, Apple II, Atari XL/XE und MSX-Systeme. Sega baute 1985 sogar einen Spielhallenautomaten für das Spiel und setzte diesen anschließend für die hauseigene Konsole SG-1000 um.

Auch drei Jahrzehnte später denke ich immer noch gerne an *Pitfall 2: Lost Caverns* zurück. An die trickreichen Momente, in denen ich sowohl einer flatternden Fledermaus als auch einem hüpfenden Frosch im richtigen Augenblick ausweichen musste, um unbeschadet eine Leiter hinaufzuklettern. An die Fallwinde, die mich durch den nach links oder rechts gepressten Joystick vor einem bodenlosen Sturz bewahrten. Und an meine selbstgezeichnete Karte, auf der ich die erforschte Höhle Stück für Stück einzeichnete – Freunde, Feinde und Goldbarren inklusive. Mehr als jedes andere Spiel hat *Pitfall 2* meine Liebe zu Action-Adventures entfacht, die bis heute anhält. Und mal ganz ehrlich: Ob es ohne Pitfall Harry je eine Lara Croft oder einen Nathan Drake gegeben hätte?





ASTEROIDS

Asteroids war als Ataris interstellarer Gegenschlag zu *Space Invaders* von Taito gedacht. **Retro Gamer** hat mit Ed Logg, Howard Delman und Lyle Rains über die Entstehung dieser Ikone gesprochen.

FAKTEN

- » **PUBLISHER:** ATARI
- » **ENTWICKLER:** ATARI
- » **PLATTFORM:** AUTOMAT
- » **ERSCHIENEN:** 1979
- » **GENRE:** SHOOT-EM-UP
- » **PREISPROGNOSE:** ÜBER 650 EURO FÜR EIN ORIGINALGEHÄUSE

Wir schreiben den Spätsommer 1979. Spielautomaten-Ingenieur Ed Logg bereitet sich auf einen Trip nach Old Sacramento, Kalifornien, vor. Er packt das Retrofit Kit für Atari Football ein, das die Langlebigkeit des Automaten erhöhen soll. Begleitet wird er von seinem Kollegen Collette Weil, aber Ed nimmt einen weiteren Mitfahrer dazu: den Automaten, an dem er schon seit dem Frühling arbeitet.

Einmal in der Spielhalle angekommen, wird sein neues Baby auch ordnungsgemäß zwischen den ganzen blinkenden Automaten aufgestellt. Das Gehäusedesign ist noch nicht abgeschlossen, doch das leuchtende Display zeigt eindeutig den Namen des Neugeborenen: *Asteroids*. Der stolze Vater geht einen Schritt zurück und wartet ab.

„Ein Kerl ging hinüber und schmiss eine Münze ein", grinst Ed. „Er starb drei Mal in 20 Sekunden. Doch er warf eine weitere Münze ein. Okay, dachte ich, wenn er drei Mal stirbt und trotzdem weiter spielt, muss er es für seinen eigenen Fehler und nicht den des Spiels gehalten haben. Er starb so gut wie sofort wieder. Und er schob weiterhin eine Münze nach der anderen ein …"

Er war der erste Fan von vielen. *Asteroids* wurde zum Inbegriff der „Leicht zu erlernen, schwer zu meistern"-Philosophie. Atari lieferte insgesamt rund 75.000 Geräte aus, wodurch *Asteroids* zum bestverkauften Automaten des Unternehmens wurde. „Manche sagten, dass nur die Hälfte der installierten *Asteroids*-Automaten von uns seien", ergänzt Ed. „Und ja, ich habe selbst die eine oder andere Fälschung gesehen." Erfolg führt zu Nachahmung …

Allerdings begann die Geschichte des Spiels schon eine Dekade vor dem ersten Praxistest in Sacramento. Inspiriert wurde Ed vom Vater aller Space-Shooter. „Anfang der Siebziger spielten wir zu viert *Space War* auf einem PDP-Computer im Stanford Research Lab", erinnert er sich. „Auf dem Campus hatten sie zwei Geräte miteinander verbunden, und man konnte es für einen Vierteldollar spielen. War ich gut? Oh nein! Die anderen haben mich fertiggemacht."

Obwohl er den notdürftig zusammengebauten Multiplayer-Automaten nicht beherrschte, verstand Ed, was daran ein gutes Spiel ausmachte. Seine Mithilfe bei *Super Breakout* im Jahr 1978 bewies, dass er Ideen aufgreifen und sie um eigene Aspekte aufwerten konnte, ohne das Flair des Originals zu vernachlässigen. Im folgenden April aber rief ihn sein Boss Lyle Rains ins Büro. Zur Debatte stand der Launch eines fehldesignten Spiels. „Lyle erzählte von einem älteren Spiel, das ich mal gesehen, aber langweilig gefunden hatte. Du hast darin versucht, den anderen Spieler abzuschießen, doch so ein Asteroid war immer im Weg. Jeder versuchte, den Felsbrocken abzuschießen, aber er war unzerstörbar." Lyle Rains hatte nun die Idee, ein Spiel zu machen, in dem man den Asteroid sprengen konnte.



» Ed posiert vor einer Sonderedition seines berühmten Babys.

„Ich kann mich nicht mehr erinnern, welches Spiel das war", sinniert Lyle über das entscheidende Meeting nach. „Es könnte eins der Spiele gewesen sein, die ich im Labor sah und unbewusst für das Thema aufgriff. Ich glaube, *Computer Space* diente als Inspiration für den zweidimensionalen Ansatz von *Asteroids*. Das größte Videospiel damals war

Space Invaders. Es wurde vorwiegend eindimensional gesteuert – links und rechts – die Gegner kamen von oben. Im Prinzip war es *Breakout* mit beweglichen Steinen und einer Waffe statt einem Ball. Ich suchte nach einem befriedigenderen, zweidimensionalen Spielerlebnis mit ähnlich suchterregendem Spielkonzept.“

Lyle beschrieb Ed das Spielprinzip, das ihm vorschwebte: Kleines, fliegendes Schiff wie in *Computer Space*; große Felsen werden zu kleinen Felsen; flieg und schieß sie alle ab – das war es im Prinzip schon. Obwohl sich beide Männer schnell über das grundlegende Spieldesign einig waren und auch der Name *Asteroids* schon in der Konzeptphase entstand, waren sie bei der genauen Umsetzung verschiedener Meinung. Ed erinnert sich: „Lyle wollte Raster und ich sagte nein, lass es uns auf Vektorbasis machen. Mit der Vektortechnik hatte ich schon etwas Erfahrung. Die höhere Auflösung ermöglichte zudem mehr Kontrolle beim Zielen.“ Lyle kichert: „Ed wollte vor dem Start seines nächsten Projekts mit Vektoren und Hardware herumspielen. Ich hatte bei dem Spiel eher an eine kreative Übung als an ein vollwertiges Projekt gedacht. Offensichtlich entwickelte sich daraus ein Eigenleben.“

Als Lebensspender entpuppte sich der Hardware-Ingenieur Howard Delman. Howard arbeitete nach *Pong* an vielen Atari-Erfolgen mit, unter anderem an *Super Bug* und dem ersten simultanen Koop-Arcadespiel *Fire Truck*. In den Pioniertagen der Spieleentwicklung, also Mitte der Siebziger, wurde noch nicht klar zwischen Software und Hardware unterschieden, daher war Howard für beide Bereiche zuständig. Beigetreten war er Atari 1976, weshalb er sich an ein bestimmtes Projekt, das ihn eine Weile beschäftigte, noch sehr gut erinnert …

„Da war dieses eine Spiel, an dem schon lange gebastelt wurde“, erzählt uns Howard. „Es machte keinen Spaß und keiner konnte das ändern“, lacht er. Ursprünglich hieß es *Cosmos* und dann wurde es bekannt als *Planet Grab*, ein Zwei-Spieler-Titel, in dem du Planeten einnimmst. Je mehr du für dich ergatterst, desto mehr Punkte erzielst du, Du konntest deinem Gegenspieler auch Planeten klauen. In der Feinschliff-Phase kam jemand auf die Idee, dass man die Planeten des anderen zerstören können sollte. Und plötzlich machte es Spaß! Klaue die Planeten nicht – schieß sie ab! Du kannst dir vorstellen, wozu das führte …“ Als dann die Kollegen die Vektor-Hardware sahen, mit der Howard arbeitete, sahen sie deren Potenzial für *Asteroids*. „Ed muss der dritte Programmierer dieses Projekts gewesen sein“, fährt Howard fort. „Er kam zu mir, ich spannte ihn ein und er begann mit der Arbeit.“

Das Board mit seinen unzähligen Chips und handgeschriebenen Notizen liegt übrigens immer noch in Howards Werkstatt. Mit Stolz erzählt er uns, er die Verantwortung über Ataris erste Vektorgrafik-Versuche übernahm: „Anfang 1978 erschienen die ersten Vektorspiele, aber nicht von Atari“, beginnt er. „Atari hatte eine Forschungs- und Entwicklungsabteilung in Grass Valley. Sie entwickelten ein XY-Display-System – zumindest legten sie den Grundstein für eines – und zeigten es uns. Es war wirklich cool und wir wollten es haben. Sie überließen es uns, aber es war weder fertig noch war es eine Spieleplattform. Das war ein erstes Konzept, und ich sollte es zu einem funktionierenden System machen. Es war so, als bekäme man ein Stück Lehm in die Hand gedrückt, um ein Haus damit zu bauen.“

» Ich dachte bei dem Spiel eher an eine kreative Übung als an ein vollwertiges Projekt. «

LYLE RAINS ERKLÄRT, WIESO KREATIVITÄT GUT IST.

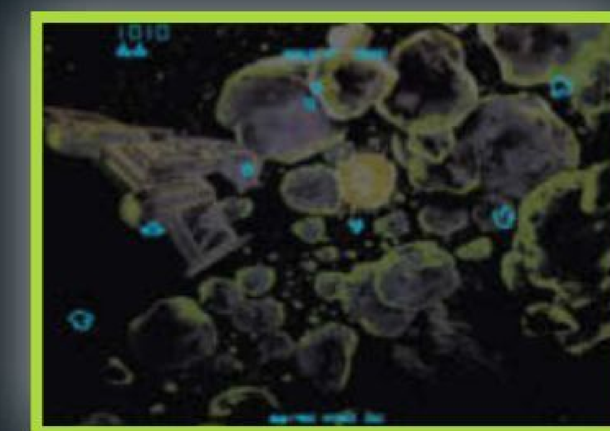
Howard durfte nicht nur diese faszinierende Technikidee zu etwas Brauchbarem umbauen. Es war auch seine Entscheidung, welches Spiel auf dem Gerät laufen sollte. Er setzte auf *Lunar Landing*. Ataris erstes Vektorspiel erschien dann genau ein Jahrzehnt nach der ersten Mondlandung. Hilfe für das Projekt bekam er von Rich Moore und einem gewissen Ed Logg, der für die Schrift der Bildtexte und Punktzahlen zuständig war. Ed hatte also schon Erfahrung mit der neuen Hardware, als er von Howard das maßgeschneiderte Board mit zusätzlichem RAM und einigen spezifischen Anpassungen erhielt.

„Mann, das Teil war winzig“, schmunzelt Ed. „Eine kleine 10-mal-10-Zentimeter-Platine mit fünf Tasten und einigen Kabeln, um es mit dem Bildschirm zu verbinden. Ich fing damit an, das Schiff auf den Screen zu bringen. Ich wollte es fliegen sehen … und wie wunderschön diese anmutige Trägheit war, mit der das dreieckige Schiff durch das Weltall flog!“ Letzteres war aber nicht immer so: Ed spielte mit der Idee, jegliche Reibung aus dem Spiel zu entfernen – ihr hättet also die meiste Zeit verzweifelt versucht, euer über den Bildschirm schießendes Schiff wieder abzubremsen. Auch mit dem Verzicht auf Trägheit experimentierte er, also damit, dass das Schiff sofort stoppte, wenn man die Taste los ließ. So probierte Ed vieles aus, was er zum Beispiel aus *Space War* kannte, und untersuchte die Auswirkungen auf das Spielgefühl seiner eigenen Entwicklung. „Zu diesem Zeitpunkt geschah alles aus dem Stegreif“, erklärt Ed. „Ein Designdokument gab es nicht. Wie ich die coolen Kondensstreifen hinbekam? Das war eine Eigenschaft der alten Monitore. Sie basieren auf leuchtendem Phosphor. Wenn Phosphor stark beansprucht wird, braucht es eine Weile, bis er abkühlt und nicht mehr leuchtet. Es war also quasi eine echte Leuchtspur.“

Nach dem Schiff und dessen Physik kümmerte sich Ed um die Form der Asteroiden und darum, dass sie nach Beschuss in mehrere kleine Brocken zerfallen. Daraus leiteten sich taktische Fragen für den Spieler ab: Konzentriert er sich auf die kleineren Felsen oder nimmt er zuerst die größe-

» Exklusiv für Retro Gamer abgelichtet: Das von Howard modifizierte Board von *Lunar Lander*, auf dem Ed *Asteroids* entwickelte. Auf der kleineren Platine befinden sich die 13 Sounds.

Rock On! Offizielle Nachfolger



ASTEROIDS DELUXE (1980)

Dave Shepherd ergänzte Eds Spiel um eine Hintergrundgrafik, einen Energieschild und neue Gegner. Ed Logg dazu: „Ich hatte keine Zeit und war nicht involviert. Ich fand es zu hart.“



SPACE DUEL (1982)

Owen Rubins schuf eine bunte Aufbereitung mit originellem Koop-Modus und wunderschön gleitenden Formen. Ed fand es zu abstrakt für den Otto-Normal-Spieler.“



BLASTEROIDS (1987)

Ed Rotberg fügte Power-ups, Schiffsverwandlungen, verzweigte Levels, Bosse und einen Andock-Modus (brachte höhere Feuerkraft im Multiplayer) hinzu.

Turtle Power

Angesichts des riesigen Erfolgs überrascht es, dass Ed nie wieder das *Asteroids*-Thema aufgriff oder ein weiteres Vektorspiel produzierte. Als Grund dafür nennt er die Unzuverlässigkeit der Farbvektor-Technik und seinen Wunsch, etwas Neues zu machen. Dennoch erzählt er uns von *Turtleroids*.

„Die Automatenabteilung von Atari hatte ein jährliches Brainstorming, wo wir neue Ideen austauschten. Über viele Jahre wurden Schildkrötenrennen vorgeschlagen. Die Schildkröte sollte durch die immer lauter werdende Stimme des Spielers gesteuert werden. Hättet ihr die Lautstärke zu schnell angehoben, hätte sie sich in ihrem Panzer verkrochen. Die Idee wurde immer wieder verworfen. Eines Tages stand dann Frank Ballouz auf und rief: ‚Keine Schildkröten mehr!' Natürlich sahen wir das als Herausforderung. Fortan bestellten wir in der Bar diese Drinks, in denen aufziehbare Mini-Schildkröten schwammen. Wir waren komplett besessen von Schildkröten. Dann hatte jemand die Idee, die *Asteroids*-Maschine in der Lobby der Automatenabteilung in Sunnyvale zu modifizieren und die UFOs gegen Schildkröten auszutauschen. Das tat ich, und *Turtleroids* wurde Wirklichkeit."

ren auseinander? Bleibt er in der Mitte des Bildschirms oder schlängelt er sich durchs Geröll hindurch? In der Mitte zu bleiben, erschien als die sicherere Variante, also entschied sich Ed dafür, die Spieler zu belohnen, wenn sie sich zur Bewegung entschlossen.

„Ich wollte immer UFOs im Spiel haben", erinnert er sich. „Ein großes sollte wahllos feuern und den Spieler damit vertraut machen, dass ein Schiff erscheint, sobald nur noch wenige Steinbrocken auf dem Bildschirm sind. Das kleinere UFO aber sollte den Spieler auf Trab halten: ‚Setz' dich in Bewegung, sonst stirbst du!'"

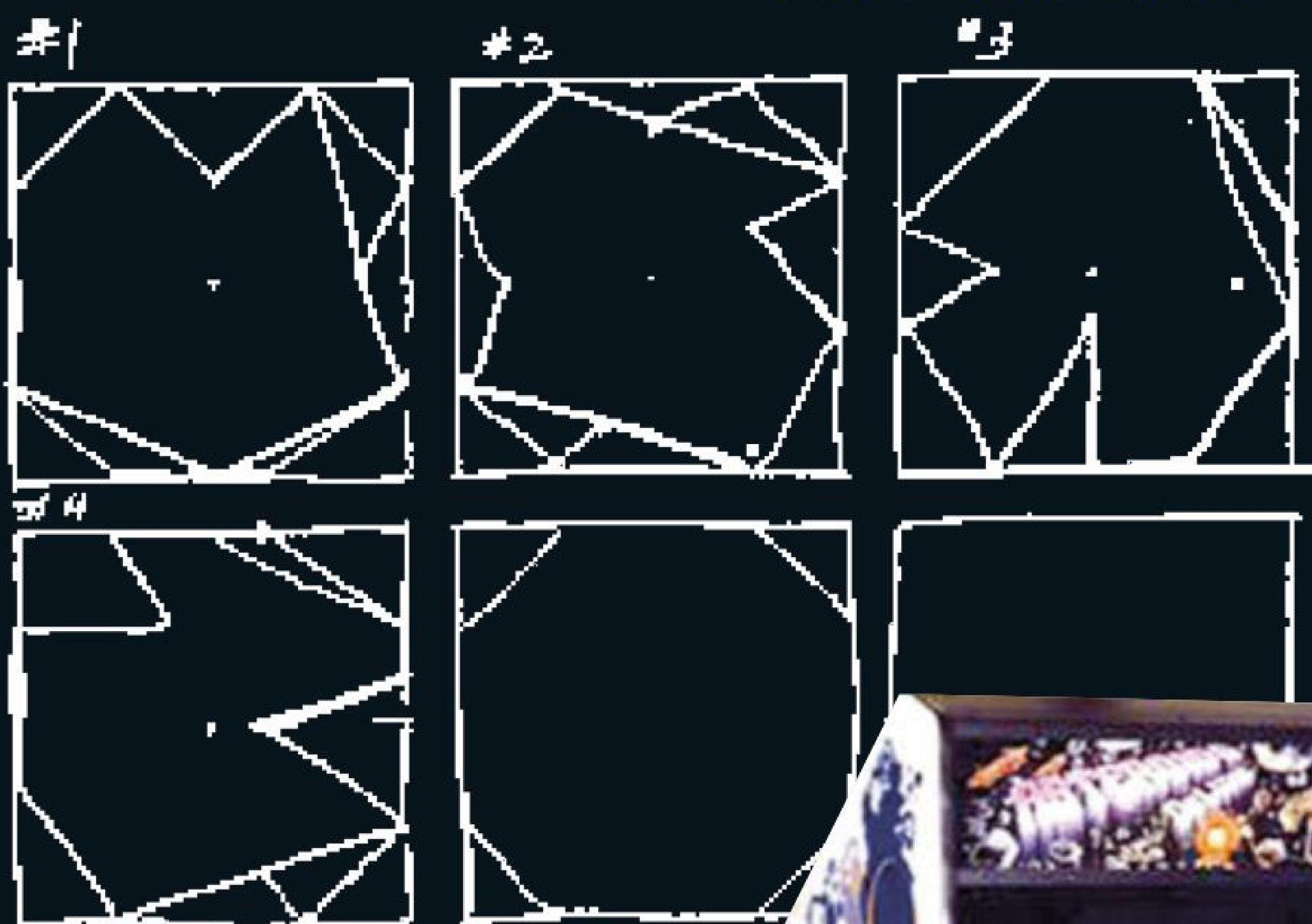
Die Spieler entwickelten zu diesem UFO eine Hassliebe. Sie liebten die 1.000 Punkte für einen Abschuss, verfluchten aber seine tödliche Treffsicherheit und seine steigende Geschwindigkeit. Ed baute sogar einen Timer ein, der mit jedem Mal kleiner wurde. So wurden auch die Ruhepausen zwischen den UFO-Attacken immer kürzer. Eds Gedanke dahinter war: „Lasst euch nicht vom Schießen abhalten, liebe Spieler – zerstört die kleinen Felsen, damit ich euch wieder neue Asteroiden schicken kann. Denn je mehr auf dem Bildschirm los ist, desto höher ist die Chance einer unfreiwilligen Kollision."

Wenn es mal knapp wurde, konnte man sich per „Hyperspace" retten. Beim Wiedereintritt auf den Bildschirm bestand jedoch eine zufällige Chance, dass das Schiff in seine drei Einzelteile zerbricht. Game Over. Ed gibt zu, dass das fies war: „Ich hätte einen Algorithmus einbauen sollen, dass die Gefahr des Explodierens bei vielen Asteroiden geringer und bei ganz wenigen höher gewesen wäre – so wäre der Hyperspace eine echte Notfall-Maßnahme gewesen." Er bedauert auch immer noch die Platzierung der Hyperspace-Taste: „Sie hätte näher am rechten Daumen liegen müssen, so wäre sie ohne Bewegung der Hand erreichbar gewesen. Im Nachhinein hätte ich ein stattdessen einen Schild einbauen sollen, der sich bei einer Kollision verringert. So hättet man mehr Chancen gehabt, und es hätte mehr strategische Möglichkeiten gegeben."

Auf die Soundeffekte ist Ed besonders stolz: „Ich habe ihnen einfach beim Spielen zugeschaut. Ich wusste: Wenn sie nicht sofort begeistert sind, hast du ein Problem."

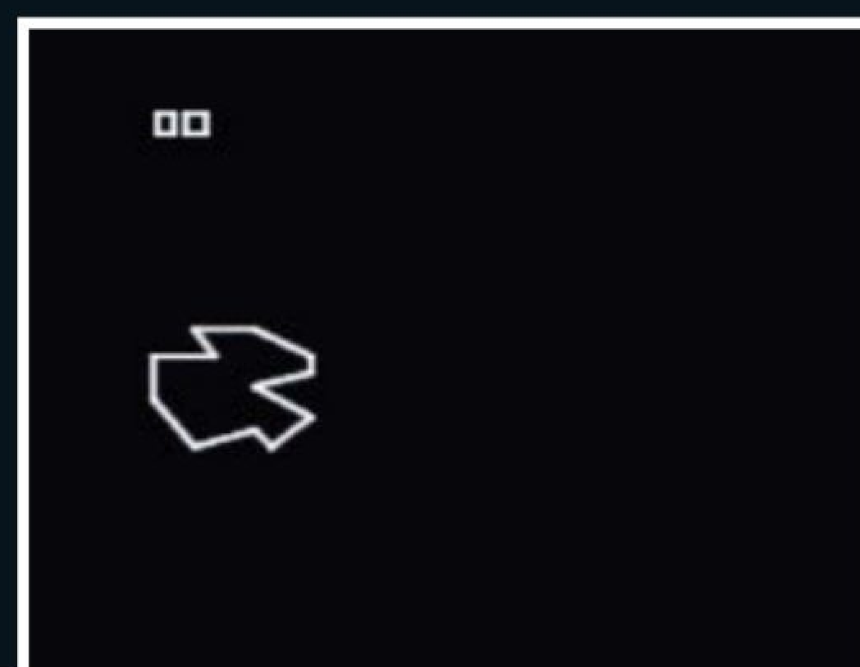
Die Testspieler kommentierten aber auch die Art der Soundeffekte, und dass sie die Spannung erhöhen, worauf Howard besonders stolz ist. „Ich habe versucht, einen Herzschlag zu imitieren", erklärt er. „Je schneller das Spiel wird, desto angespannter wird der Spieler und desto mehr steigt auch sein Herzschlag. Ich versuchte beides synchron zu halten. Damals hatten wir noch keine Soundchips, daher bastelte ich von Hand einen eigenen Schaltkreis für jeden der 13 Sounds und verkabelte sie selber mit Eds Platine." Damals war die Spieleentwicklung wirklich noch Handarbeit...

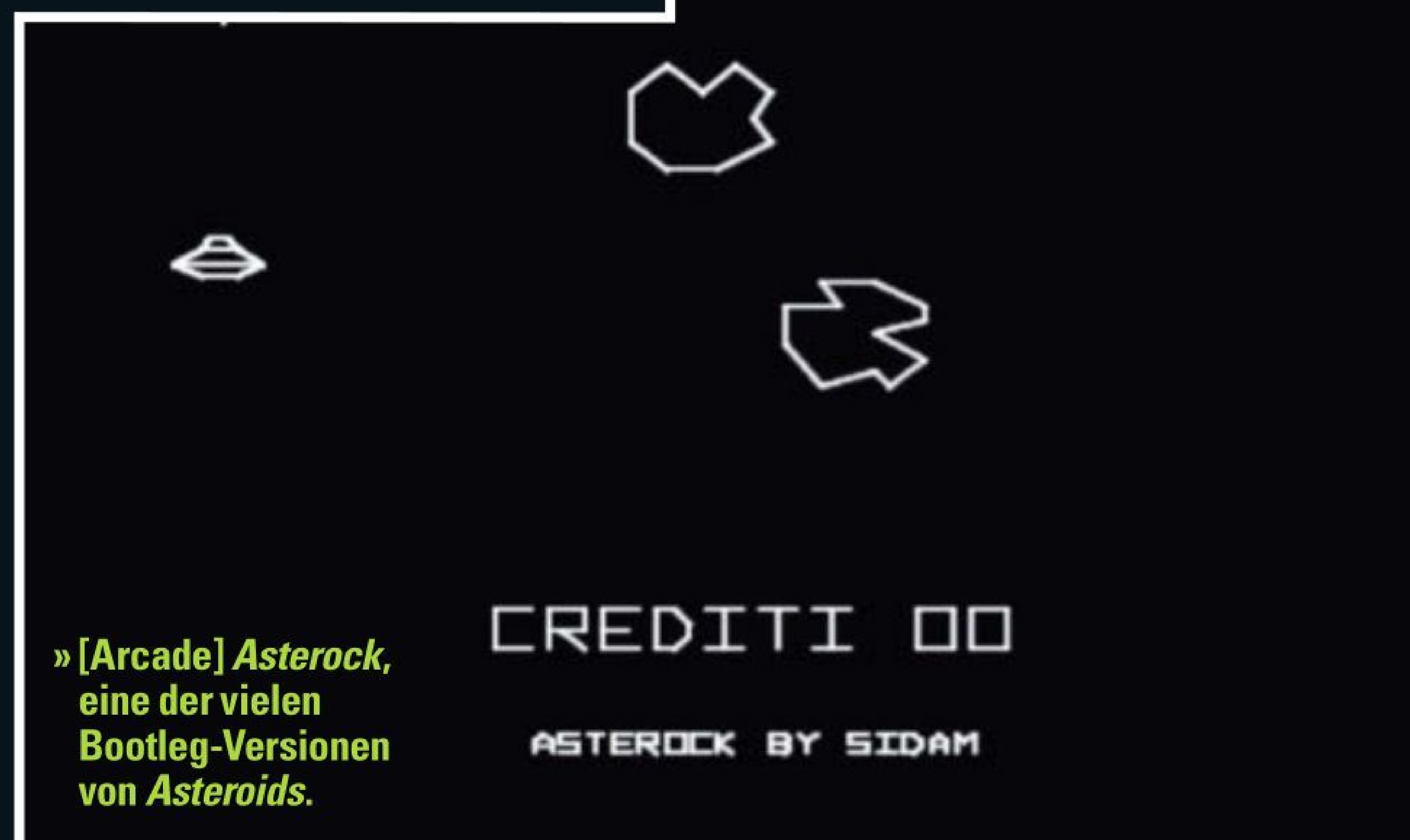
Asteroids gilt als eine Glanzleistung jener Ära. Es wurde 1979 veröffentlicht und verkaufte sich über viele Jahre.



» Eds Originalentwürfe der verschiedenen Felsenformen.







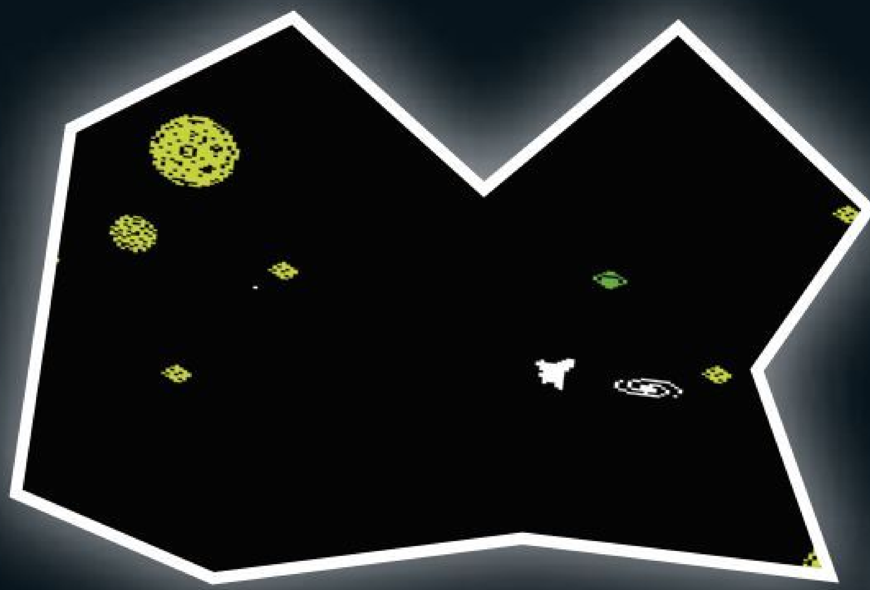
» [Arcade] *Asterock*, eine der vielen Bootleg-Versionen von *Asteroids*.


» Ed im Jahr 1983, also nach *Asteroids* und *Centipede*, aber vor *Gauntlet*.


» Das teuflisch schwierige *Asteroids Deluxe*.

Auftritt der Klone





MOONS OF JUPITER (VC 20)
Eine tolle Leistung für den kleinen C64-Bruder und viel besser als Simon Munnerys Version für Bug Byte, die Kultdesigner Jeff Minter „einen Haufen Scheiße" nannte.



ASTEROIDS (ATARI 5200)
Angesichts der Hardware war die VCS-Version passabel, lieferte aber immerhin sehr weiche Bewegungen, ähnlich wie im Automaten.



METEORS (BBC MICRO)
Acornsoft hatte den Dreh raus, ausgezeichnete Automaten-Umsetzungen zu machen. Schüler sehnten Regen herbei, um auf den Schulcomputern *Meteors* spielen zu können.



MINESTORM (VECTREX)
Okay, wir listen es hier auf, obwohl ihr keine Felsen zerstören könnt. Es ist aber eindeutig von *Asteroids* inspiriert, hat schöne Vektorgrafik und macht viel Spaß.

Atari verdiente mit dem Verkauf der Geräte geschätzte 150 Millionen US-Dollar (etwa 2000 pro Gerät) und nahm durch die Anteile an den Erlösen (also dem Münzeinwurf unzähliger Spieler) weitere 500 Millionen Dollar ein.

Doch nach der Veröffentlichung traten Probleme auf. Manche waren technischer Natur, so wurde bei zu vielen Extraschiffen das Spiel langsam. Und auf einigen Geräten blendete das Display aus, sobald nur das Schiff und einzelner Asteroid übrig sind. Dieses Problem nannte sich „Spot Killer".

Ed erklärt uns beide technische Probleme: „Wenn sich das Spiel aufhängt, zeigt der Vektorstrahl auf den zuletzt anvisierten Punkt und brennt irgendwann ein Loch in die Glasscheibe. Darum gab es einen Schaltkreis, der das Gerät abschaltet, wenn sich der Vektorstrahl nicht mehr genügend bewegt. Ich kannte aber nicht die genaue Spezifikation dafür. Also ergänzte ich die Punkteanzeige oben und das Atari-Copyright unten – in der Hoffnung, dass das zusammen mit dem Schiff und mindestens einem Felsen reichen müsste, um den Ausschalt-Schutzmechanismus zu verhindern." Aber das funktionierte nicht, sodass es weiterhin zu dem Ausschalt-Phänomen kam.

Bezüglich des Slowdowns meint er: „Der Automat schafft es einfach nicht, bei hunderten von Schiffen *[Gemeint sind die erspielten zusätzlichen Leben, Anm. d. Red.]* alles mit 60 Hz darzustellen. Ich hätte es auf zehn Schiffe oder so begrenzen sollen. Aber ich dachte, dass Mr. Bill rauskommt und euch genügend oft in die Luft jagt..." Zur Erklärung: Die beiden fliegenden Untertassen wurden inoffiziell nach Mr. Bill und Sluggo aus der US-Comedyshow *Saturday Night Live* benannt. Obwohl es im Spiel keine Referenz auf das Knetpärchen gibt, erhielt Ed Logg eine Unterlassungserklärung der Rechteinhaber von Mr. Bill und Sluggo – ganz offensichtlich hatte *Asteroids* deutlichen Einfluss auf die Popkultur der damaligen Zeit.

Ed kommt auf ein weiteres Problem zu sprechen: „Ursprünglich sollte das kleine UFO auftauchen und durchgehend schießen. Wenn es neben euch erschien, hätte es das Spielerschiff sofort erwischt. Doch das fanden viele unfair. Also gab ich den Spielern eine Sekunde, in der sie reagieren konnten. Leider eröffnete das die große Möglichkeit zum Austricksen des Spiels." Ed spricht von der berüchtigten Cheat-Taktik geübter *Asteroids*-Spieler: Sie lassen einen einzelnen Asteroiden auf dem Bildschirm übrig und warten nur noch auf das UFO, dass sie dank der Verzögerung problemlos abschießen. So jagen sie über Stunden oder Tage nur noch UFOs und knacken jeden Highscore. Im November 1982 spielte der 15-jährige Scott Safran eine ganze Woche bis zum Weltrekord von 41 Millionen Punkten. Viele Spielhallen-Betreiber beschwerten sich über diese Marathon-Sitzungen – schließlich blockierte ein einziger Spieler ohne Münznachwurf für Stunden den Automaten.

Ed verteidigt sich: „Viele Arcade-Betreiber kapierten nicht, dass manche Leute zwar lange spielen konnten, andere aber erst lange üben mussten, um so gut zu werden. ‚Joe Asteroid' konnte wegen mir mit einem Vierteldollar sechs Stunden spielen, doch dann kamen Joes Freunde und wollten ebenso gut sein. Das half dem Bekanntheitsgrad und der Langlebigkeit des Spiels sehr." Er verrät uns, dass Atari sogar einen neuen *Asteroids*-Chip entwickelte, mit dem diese Taktik nicht mehr möglich war. „Doch viele Betreiber bemerkten danach einen Rückgang der Einnahmen und wollten den alten Chip zurück. *Asteroids* wäre so oder so ein Erfolg geworden und das ‚Auflauern' machte einen Teil davon aus!"

Und sein damaliger Chef Lyle ergänzt: „Klar, einige konnten fast unendlich lange spielen. Doch nicht zuletzt dadurch wusste der Durchschnittsspieler, dass er an seinen eigenen Fehlern scheiterte, und er es beim nächsten Versuch besser machen konnte." Das Erfolgsgeheimnis von *Asteroids* liege im von Ed annähernd perfekt ausbalancierten Schwierigkeitsgrad. „*Asteroids* kam auch zur genau richtigen Zeit", resümiert Howard. „Überall eröffneten Spielhallen. Sogar in Büros und Arztpraxen standen Automaten! Es gab eine noch nie dagewesene Nachfrage und die Branche verkaufte alles, was sie hatte. Es waren heiße Zeiten." Außerdem sei *Asteroids* ein tolles „Mensch gegen Maschine"-Spiel gewesen: „Es war sofort klar, was zu tun war. Man wurde schnell besser. Und trotzdem war einem das Spiel immer einen Schritt voraus." Zwar wären oft Marketingleute an Howard herangetreten, die mehr Farben und mehr Action auf dem Monitor vorschlugen. Aber Howard sagte ihnen, auf was es ankommt: „Auf das Gameplay und den Spaß!"

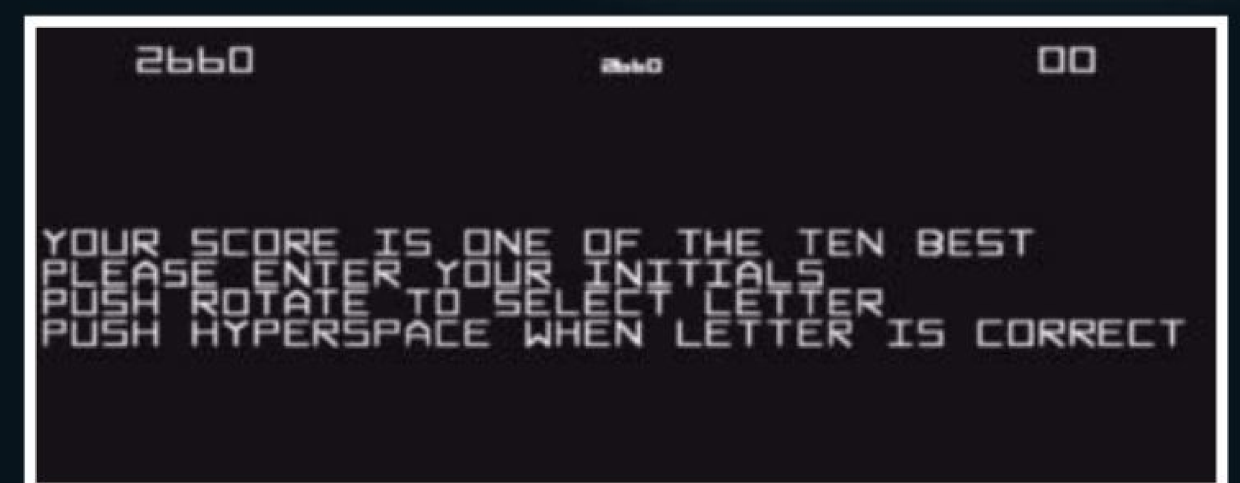
ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

BREAKOUT
SYSTEM: AUTOMAT
ERSCHIENEN: 1978

LUNAR LANDER
SYSTEM: AUTOMAT
ERSCHIENEN: 1979

CENTIPEDE (IM BILD)
SYSTEM: AUTOMAT
ERSCHIENEN: 1980





» [Arcade] Die Idee zur Highscore-Auflistung holte sich Ed bei *Star Fire* von Exidy.



» Ein Flyer für das schicke Cocktail-Gehäuse.

41

1990 ● SNES

DIE BESTEN 100 SPIELE

Super Mario World

PIXEL-

SUPER MARIO WORLD (ERSCHIEN IN JAPAN SCHON 1990) DÜRFTE FÜR VIELE VON EUCH DER ERSTE SERIENTEIL GEWESEN SEIN. DENN ES KAM 1992 BEI UNS ALS BUNDLE MIT DEM SNES HERAUS.

Mit seinen abstrakten Grafiken, wohldesignten Levels und tollen Spielideen gehört *Super Mario World* in die Topliga der 16-Bit-Plattformer. Ach was, für viele ist es geradezu die Verkörperung des Plattform-Hüpfens auf 16 Bit, das von keinem später erschienenen 2D-Hüpfspiel übertroffen wurde.

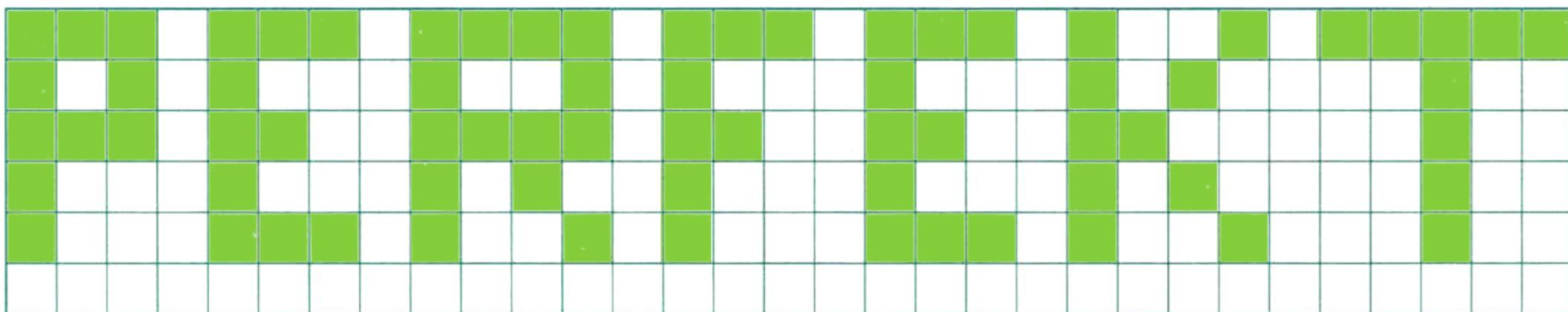
Super Mario World setzte zusammen mit anderen Launch-Titeln für Nintendos SNES sofort den neuen Standard für 16-Bit-Spiele: Nintendo bewies eindrucksvoll, dass sie sich in einen bereits von Amiga, Mega Drive und Atari ST besetzten Markt hineinkämpfen konnte.

Zum einen stattete Shigeru Miyamoto dank der mächtigen Technik des SNES die beiden Helden Mario und Luigi mit mehr Persönlichkeit aus, als sie auf dem NES je hatten. Zum anderen stellte er sicher, dass die Grafiker den vielen Widersachern der beiden Mario-Brüder ebenso viel Sorgfalt zugedeihen ließen.

Aus diesen Gründen platzt *Super Mario World* vor lauter süßen und fröhlichen Gegnern geradezu aus allen Nähten. Da gibt es die alten, generischen Koppa-Schildkröten, die neuen fliegenden Paragoombas oder den Dino Torch („Fackel"). Wir haben 60 exquisite Sprites für euch herausgesucht…

FAKTEN-CHECK

- Verkaufte sich insgesamt mehr als 20 Millionen Mal.
- Erschien in Japan als *Super Mario Bros 4*.
- Wurde auch für Game Boy Advance, Virtual Console und als Teil von *Super Mario All-Stars* auf SNES veröffentlicht.
- Wurde ursprünglich in Amerika und Europa der SNES-Konsole beigelegt.
- Yoshi tauchte in *Super Mario World* das allererste Mal auf.
- Die Musik des Spiels entstand komplett auf einem elektronischen Keyboard.
- Ein Tool namens Lunar Magic lässt euch einige Aspekte des ROM-Moduls ändern.
- Die direkte Fortsetzung zu *Super Mario World* hieß *Super Mario's Wacky Worlds* und sollte für CD-i erscheinen.





Mario
Erster Auftritt in:
Donkey Kong



Luigi
Erster Auftritt in:
Mario Bros or
Wrecking Crew



Prinzessin Peach
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros



Bowser
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros



Morton Koopa Jr
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 3



Lemmy Koopa
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 3



Iggy Koopa
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 3



Ludwig Von Koopa
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 3



Larry Koopa
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 3



Wendy O Koopa
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 3



Roy Koopa
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 3



Green Koopa Troopa
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros



Red Koopa Troopa
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros



Blue Koopa Troopa
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Yellow Koopa Troopa
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Flying Koopa Troopa
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros



Super Koopa Troopa
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Flying Hammer Bros
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Sumo Brothers
Erster Auftritt in
:*Super Mario World*



Dino Rhino
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Lakitu
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros



Goomba
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros



Flying Goombas
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 3



Bob-Omb
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 2



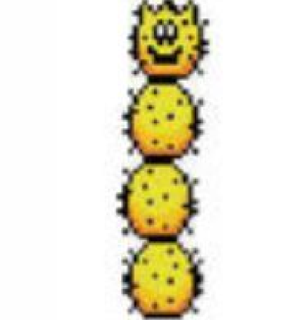
Dino Torch
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Jumping Piranha Plants
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Muncher
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 3



Pokey
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 2



Rex
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Boo
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 3



Ninji
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 2



Magi-Koopa
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Big Boo
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Fishing Boo
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Eeries
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Cheep-Cheep
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros



Blurp
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros



Wiggler
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Porcu-Puffer
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Urchin
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Dolphin
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Torpedo Ted
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Spiny
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros



Spike Top
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Yoshi
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Mega Mole
Erster Auftritt in:
Super Mario World



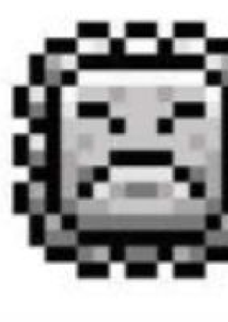
Swooper
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Blargg
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Thwomp
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 3



Thwimp
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Reznor
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Dry Bones
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros 3



Bony Beetle
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Fishbone
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Hothead
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Lil' Sparky
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Mecha-Koopa
Erster Auftritt in:
Super Mario World



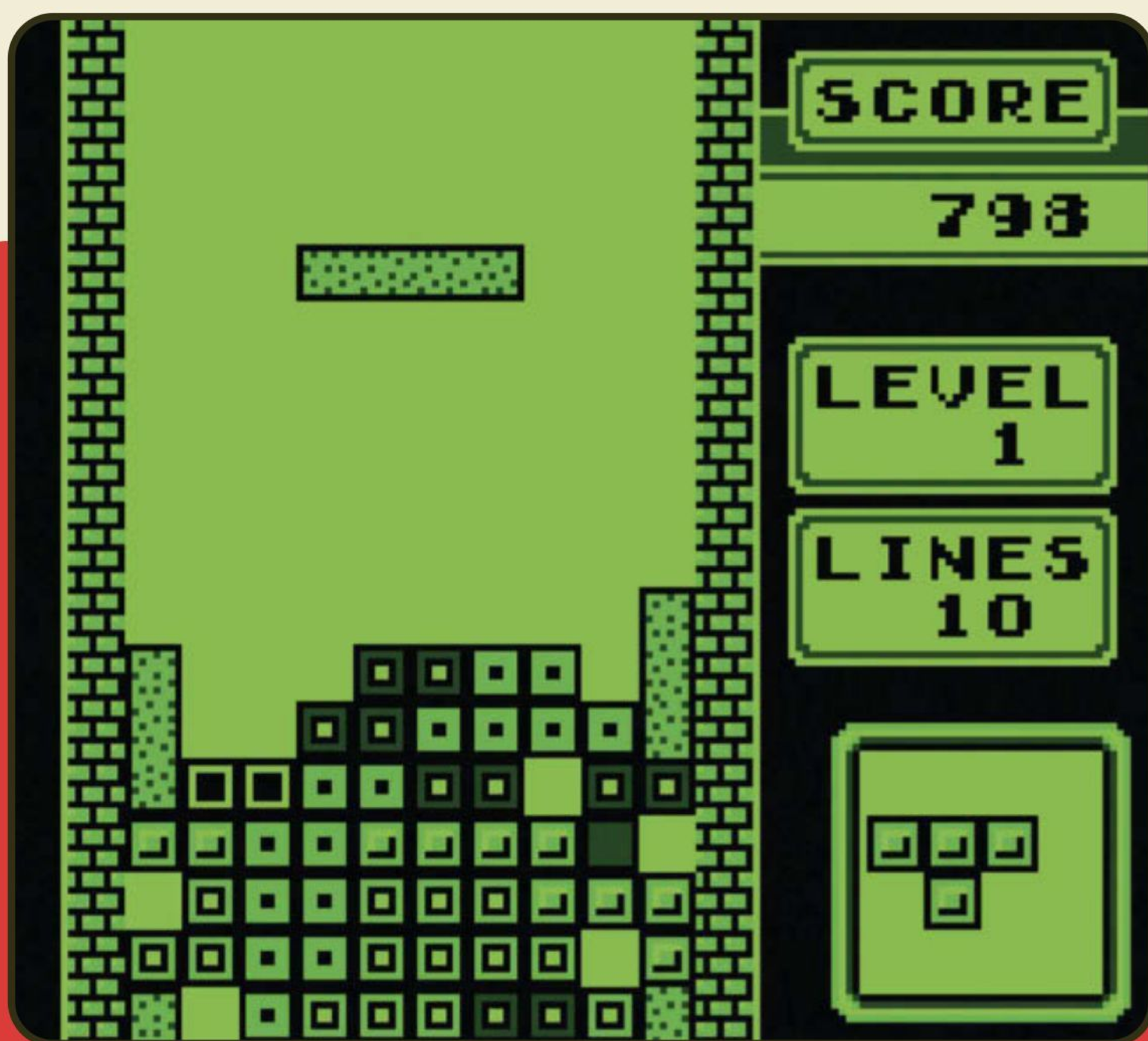
Charging Chuck
Erster Auftritt in:
Super Mario World



Bullet Bill
Erster Auftritt in:
Super Mario Bros



Banzai Bill
Erster Auftritt in:
Super Mario World





Anatol Lockers

RETRO-TOP-10

Was macht die besten Spiele aus? Für Anatol begleiten sie einen auch Jahre später als prägende Erinnerung. Daher ist seine Top 10 reich an Anekdoten und Außenseitern.

01 TETRIS

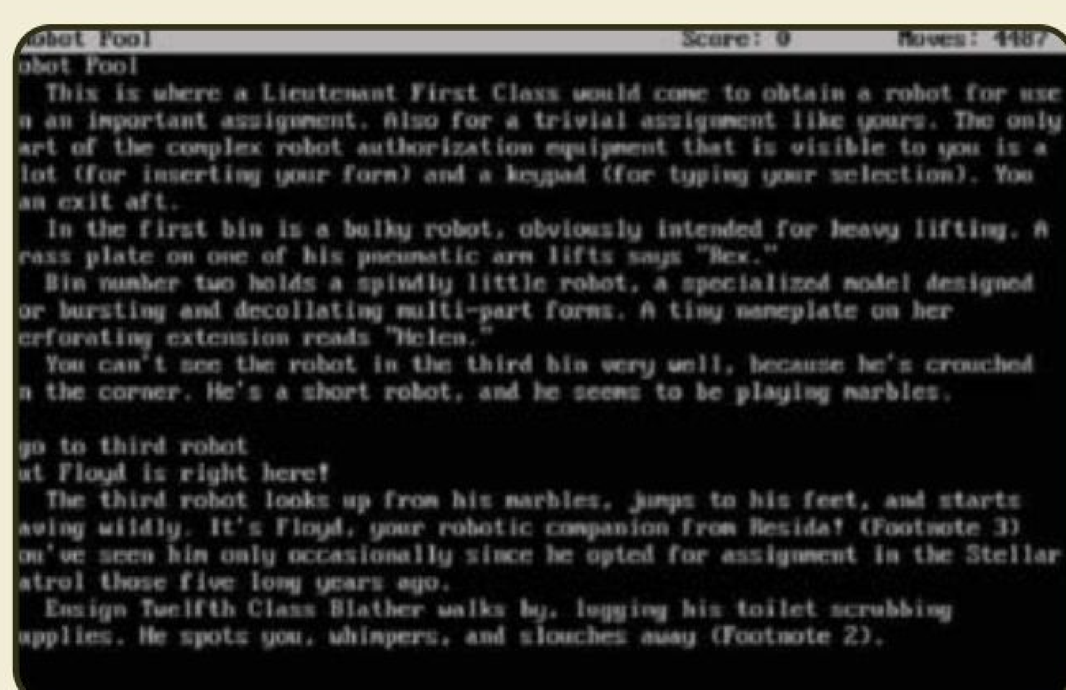
1989, GAME BOY

Ich liebe *Tetris*, es ist einer der wenigen Klassiker, die in Würde gealtert sind. Aber nicht nur wegen seiner ungeschlagenen spielerischen Qualitäten. Denn wir waren damals das einzige Magazin, das dank einer befreundeten Russisch-Dolmetscherin ein Interview mit den Machern Alexei Paschitnow und Wadim Gerassimow ergatterte – damals lag Russland noch hinter dem Eisernen Vorhang. Das PC-Original von Mirrorsoft war klasse, aber erst auf dem Game Boy fand das Spiel zur Perfektion.

05 STATIONFALL

1987, C64

Ich gestehe, dass ich die ollen Infocom-Titel den meisten Grafikadventures vorziehe – sie regen meine Fantasie und Gefühle einfach stärker an. *Starcross, Deadline* und *Zork 2* waren mein Einstieg in das Genre, gekauft für meinen brandneuen C64 für je 10 Mark in einem Münchner Discounter. Es ist fast unmöglich, aus den Infocom-Perlen nur ein Spiel zu nominieren … Ich nehme *Stationfall*, weil es das erste Spiel war, bei dem ich eine Träne verdrückte – Eingeweihte wissen, an welcher Stelle.



06 AIRBORNE RANGER

1987, C64

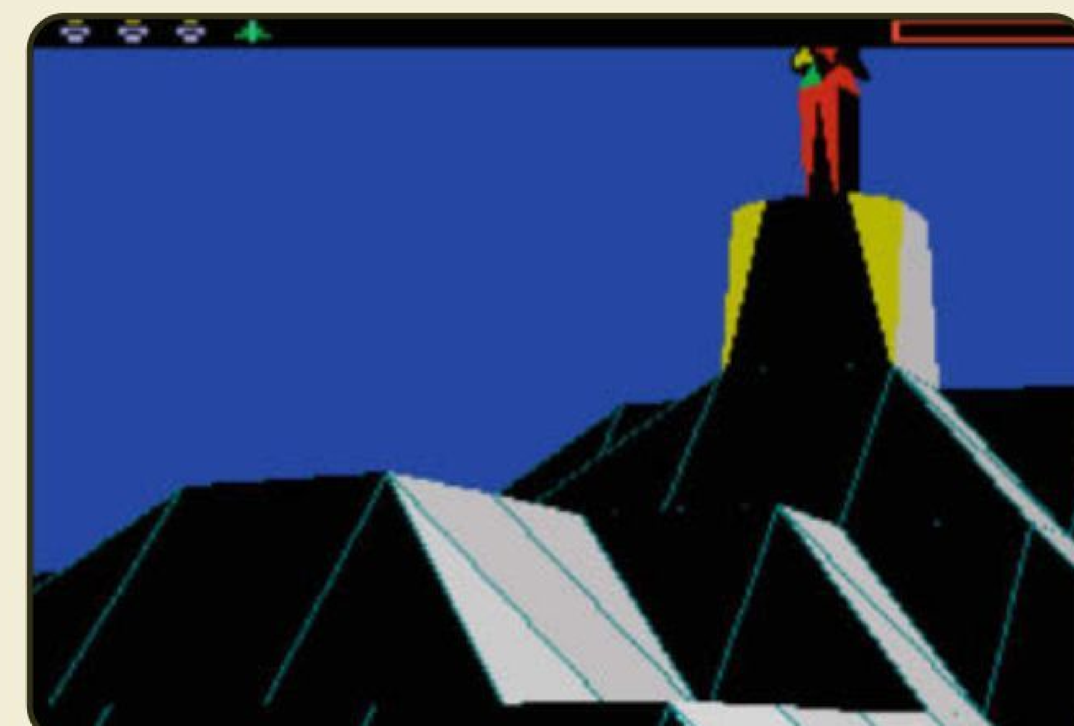
Vieles, was *Metal Gear Solid* später zur Perfektion erhob, nahm Microprose mit *Airborne Ranger* vorweg: Verstecken, heranpirschen, gezielt Gegner ausschalten. Eben Taktik statt Rambo. Die Grafik war schon damals durchwachsen, die Steuerung eher zickig … aber das Gefühl, wenn man nach intensiven zehn Minuten sein Missionsziel erreicht hat, war unschlagbar.



07 THE SENTINEL

1986, C64

Ich habe lange mit mir gerungen, ob nun *Spindizzy* oder *The Sentinel* in diese Top 10 kommt … es ist Geoff Crammonds *The Sentinel* geworden, weil es auf vielen Ebenen originell ist und ich es wochenlang gespielt habe. Klar, es gab auf dem C64 so einige ungewöhnliche Konzepte, aber die Mischung aus Schach unter Zeitdruck plus 3D-Terrain-Taktik gab's nur einmal. Noch heute eines der großen eigenartigen Spiele.









02 ULTIMA 4: QUEST OF THE AVATAR

1985, C64

Ultima 4 war kein Spiel, es war ein Kosmos voller Abenteuer, Magie und Entdeckungen. Die Parabel um Tugend und Moral mag heute leicht angestaubt wirken, damals fesselte mich das Spiel derart vor meinen C64, dass ich wichtige Uni-Klausuren schmiss und tagelang durchspielte. Mein erstes Suchtspiel sollte mich schlussendlich zu einem Job in der *Power-Play*-Redaktion führen (ich war pleite und brauchte einen Ferienjob).

03 ZELDA 2: THE ADVENTURE OF LINK

1988, NES

Warum ich ausgerechnet das geschmähte *Zelda 2* für das NES liebe? Ganz einfach: Weil ich verdammt stolz bin, dass ich es durchgespielt habe! Um es zu beenden, muss man sich mit drei mickrigen Leben zum finalen Schloss vorkämpfen, dort alle Gegner überstehen, den Bossgegner umlegen und schließlich gegen sich selbst siegen – ein Erlebnis, das man nicht vergisst! Und ja: Natürlich ist *Ocarina of Time* um Klassen besser, aber das ist noch nicht „retro" genug für diese Top 10.

04 ELITE

1984, C64

Elite war das Unglaublichste, mit dem man sein C64-Diskettenlaufwerk füttern konnte – ein ganzes Universum auf einer Diskette! Stilecht am „Computerstrich" erworben (so wurde liebevoll das Delta der Münchner Computerspielläden in der Nähe des schmuddeligen Bahnhofsviertels genannt), wurde *Elite* zum zentralen Zeitvertreib meines frischgebackenen Studentenhaushalts. Ein Freund war derart begeistert, dass er Pläne für ein futuristisches Cockpit zeichnete, in dessen Mitte der C64 thronen sollte.

08 SIM CITY

1989, MACINTOSH

Auf mich und meine *Power-Play*-Kollegen hatte *Sim City* einen ähnlichen Effekt wie *Tetris*: Wer mit einer Partie anfing, wachte erst Stunden später wieder aus einer spielerischen Trance auf. Ich hatte die Ehre, von der CES 1998 die noch unveröffentlichte Mac-Version in die Redaktion mitzubringen.



09 DUKE NUKEM 3D

1991, MS-DOS-PC

Zwei Wochen Urlaub im Süden, ein Nullmodemkabel, zwei Toshiba-Laptops, ein winziger *Duke Nukem*-Mehrspielerlevel – diese Kombi führte zu unvergesslichen durchzockten Nächten. Die *Duke Nukem*-Partien mit meinem Cousin gehören zu meinen lustigsten, längsten und intensivsten Spielesessions. Und auch das Solospiel kann sich heute noch sehen lassen.



10 PERISCOPE

1966, SEGA

Segas *Periscope* stammt aus Jahr 1966. Als U-Boot-Kapitän feuert man einen Licht-Torpedo auf ein Blech-Schiffchen ab, das bei richtigem Timing umkippt, als sei man am Schießstand. Ein abgenutztes Exemplar dieses elektromechanischen Spielautomaten stand in einer toskanischem Spielhalle, wo ein gewisser Anatol Locker 1977 mit zarten zwölf Jahren sein komplettes Feriengeld verballerte. Ich war damit offiziell von „elektronischen Spielen" angefixt.



40

1990 ● MS-DOS

DIE BESTEN 100 SPIELE

EJECT EJECT

KPS 69

BLASTER

SET 70

LOCK

FUEL







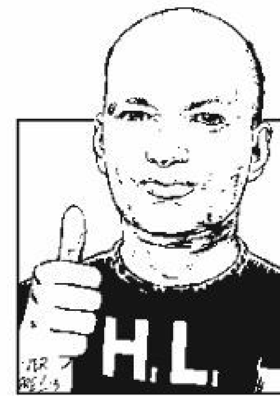
AUTO

AUTO TARGETTING
Target: Dralthi
Range : 774 m

» RETRO-REVIVAL

Wing Commander

KAMPF UM JEDES MBYTE.



» **PUBLISHER:** ORIGIN SYSTEMS
» **ERSCHIENEN:** 1986
» **HARDWARE:** DOS-PC (ANDERE VERSIONEN: AMIGA, SEGA CD, SUPER NINTENDO, 3DO)

Von Heinrich Lenhardt

Was tut man nicht alles, um der Menschheit im Kampf gegen die Kilrathi zu helfen: Da wird eine VGA-Grafikkarte angeschafft, mehr Speicher, am besten gleich eine neue CPU oder gar ein Komplettsystem. *Wing Commander* motivierte mit seiner aufwendig präsentierten Weltraumschlacht-Pracht zu Hardware-Heldentaten.

Ob ein verspielter PC-Besitzer weder Kosten noch Mühen scheute, das konnte man daran erkennen, was sein Pilot zwischen den Beinen hatte: Die Darstellung der Pilotenhand am Steuerknüppel, welche unsere Joystick-Eingaben in das Cockpit der Spielwelt umsetzten, war eines der grafischen Details, die *Wing Commander* erst ab einer gewissen Menge an Arbeitsspeicher darstellte. Lauffähig war das Programm bereits mit 640 KByte RAM, doch für den vollen Grafikgenuss empfahl der Hersteller extravagante 2 MByte! Das war für echte Enthusiasten ein guter Grund zur PC-Aufrüstung, VGA-Grafikkarte, Analog-Joystick und Adlib-Sound waren ja ohnehin Pflicht. Vielleicht musste auch ein ganz neues System her: Der 286-AT wanderte Richtung Untergrenze des Zumutbaren; *Wing Commander* war ein schöner Vorwand, um sich einen neuen Computer mit der teuren 386-CPU zu gönnen.

Die 90er Jahre waren angebrochen und Chris Roberts' *Space Opera* bestätigte den schwelenden Verdacht, dass die klassische Heimcomputer-Ära zu Ende ging. Gewiss, der Amiga 500 hatte noch ein paar gute Jahre vor sich, aber kaufkräftige Zocker wurden von immer mehr PC-Entwicklungen in Versuchung geführt. Unsere Nerd-Fachsimpeleien in der Redaktion *Power Play* drehten sich nicht mehr nur um die neuesten LaserDisc-Filme und japanischen Videospielimporte. Mit Kollegen wie Michael Hengst, der als besonders enthusiastischer Kilrathi-Jäger fleißig Orden sammelte, diskutierte ich Tipps zur Hardware-Optimierung zwecks optimalen Spielgenusses. Das Privat-Spielverhalten der Redakteure driftete immer mehr vom Amiga zum PC ab, was zu faszinierenden neuen Problemchen wie Interrupt-Konfliktbewältigung oder Speicheroptimierung führte. Irgendwie schrecklich, aber auch schrecklich aufregend: Mit ihren Konfigurationsfreiheiten appellierten DOS-PCs an Abenteuerlust und Leidensbereitschaft des Spielers.

Und für was betrieben wir den ganzen Aufwand? Für ein 3D-Weltraum-Actionspiel mit Flugsimulations-Elementen, das spielerisch nichts Weltbewegendes war, aber durch eine Reihe von Innovationen zum Klassiker wurde. Die VGA-Farbpracht nutzte Chris Roberts zur Inszenierung von filmähnlichen Sequenzen, welche die Story eindringlich vermittelten und für die vielbeschworene Atmosphäre sorgten. Bemerkenswert war auch die nichtlineare Missionsstruktur: Der Ausgang eines Einsatzes wirkte sich darauf aus, welche Aufgabe als nächste in der Einsatzbesprechung präsentiert wurde. Die Handlung wurde fortgeführt, auch wenn man mal nicht alle Ziele erreicht hatte. Selbst der Abschuss unseres Helden hatte ein Nachspiel: Bei der Weltraumbestattungssequenz bekam so mancher Spieler feuchte Augen.

Die *Wing Commander*-Serie war auch ein Vorreiter in Sachen DLC und Zusatzinhalte. Nach dem Riesenerfolg des Ende 1990 veröffentlichten Debüttitels verkaufte Origin bald auch zwei Zusatzdisketten. Diese sogenannten *Secret Missions* beschäftigten uns mit neuen Aufträgen und Storykapiteln, bis 1991 *Wing Commander II* erschien. Für jenes Spiel gab es neben zwei Zusatzmissions-Paketen auch das *Speech Accessory Pack*: Wer Sprachausgabe hören wollte, musste für einen Batzen extra Disketten zahlen, sieben weitere MByte auf der Festplatte freimachen und eine Soundblaster-Karte an Bord haben. Wer im Vorjahr bereits den Speicher aufgerüstet hatte, nur um den Piloten-Joystick von Wing Commander sehen zu können, nahm solche Strapazen mit einem müden Lächeln in Kauf.





X·COM

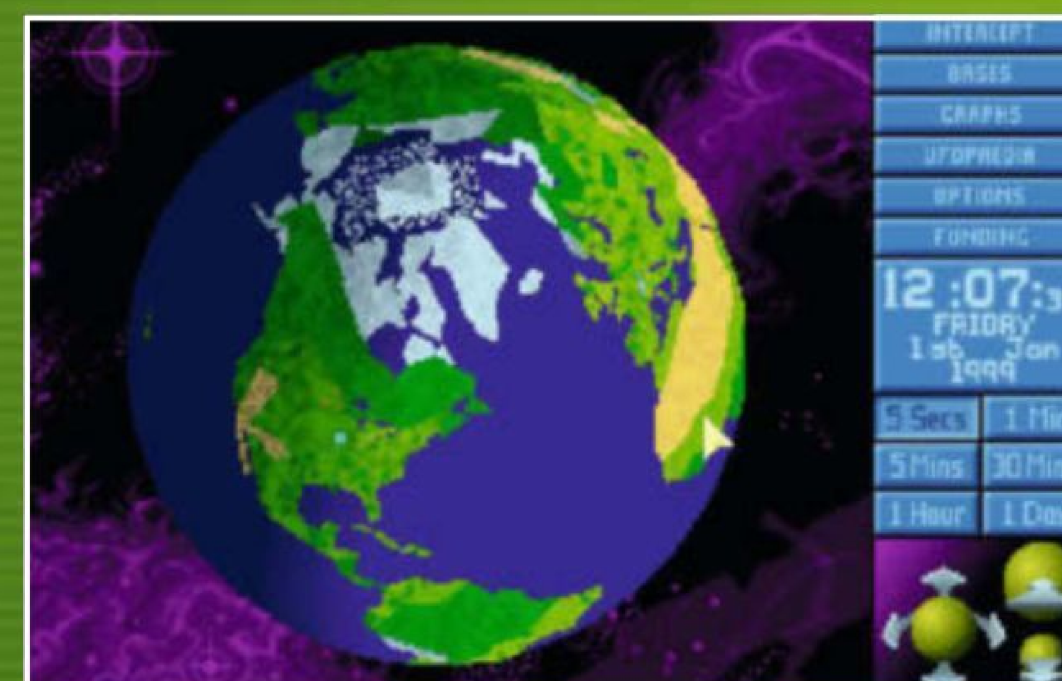
Julian Gollop hat mit *X-Com* ein eigenes Untergenre geschaffen, das Basisbau, Soldaten-Management und Rundentaktik kombiniert.

U*FO: Enemy Unkown,* in den USA *X-COM: UFO Defense* genannt, begann als Nachfolger zu Julian Gollops *Laser Squad* von 1988, ein Spiel für den ZX Spectrum. Doch vom Prototyp von *Laser Squad II* war es ein weiter Weg bis zu dem bis heute beliebten *X-COM*-Mix aus Basenverwaltung auf einer globalen Echtzeit-Karte und isometrischen Rundentaktik-Kämpfen gegen Aliens. „Ich hatte schon eine Story in einer Welt, die von Firmen beherrscht wird und denen du als eine Art Söldnertrupp dienst", verrät uns Julian. Darin wäre die Mars Security Corporation in Fokus gestanden.

Julian und sein Team von Mythos Games führten 1991 MicroProse UK eine Atari-ST-Demo von *Laser Squad II* vor. Da bei MicroProse sowohl Assistant Publisher Pete Moreland als auch Game Designer Steven Hand Fans der SF-Serie *UFO* von Gerry Anderson waren, sollte das Spiel mehr wie diese Show werden, erinnert sich Julian. „Also machte ich mich an die Recherche, kaufte *UFO*-Videokassetten. Die Idee von den Alien-Eindringlingen und den drei Verteidigungslinien blieb mir im Kopf. Linie 1 bestand aus Kampfgleitern auf dem Mond, Linie 2 aus Abfangjägern in der Atmosphäre und Linie 3 aus Panzerfahrzeugen am Boden."



» [PC] Die „Geoscape"-Karte dient nur zum Raumschiff-Abfangen, 95 Prozent des Spiels finden in der Basis oder im Rundengefecht statt.



» [PC] UFOs abfangen ist spannend.



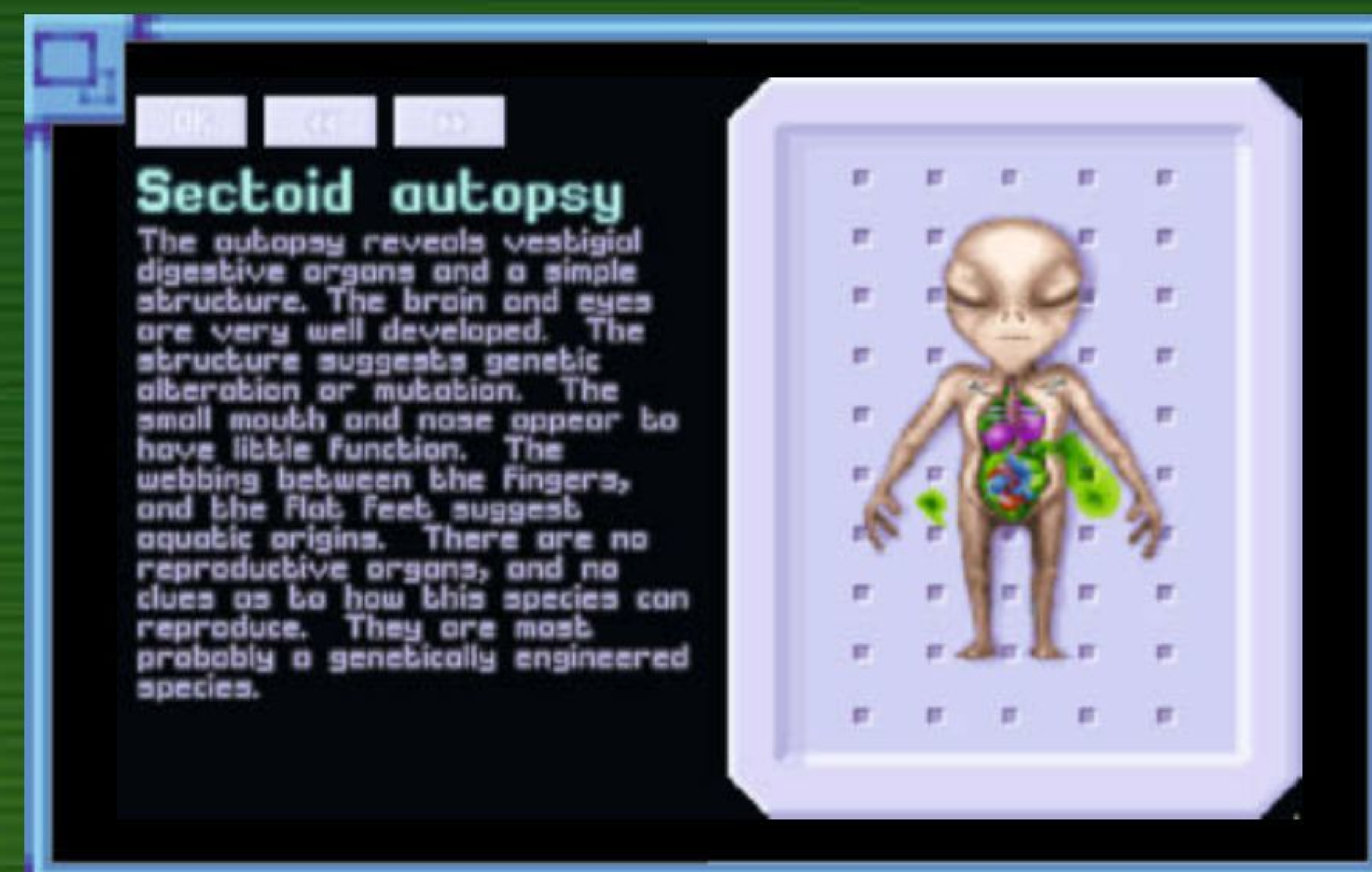
» [PC] Die komplexen Rundengefechte samt Ebenen und zerstörbarem Terrain bilden das Rückgrat von *X-COM*.

Außerdem studierte Julian zeitgenössische „UFO-Folklore". Besonderen Einfluss hatte *Alien Liaison* von Timothy Good für ihn. Es beschrieb die fixe Idee, dass die Regierung der USA und anderer Länder Alien-Technologie inklusive UFOs in Besitz genommen hätten und versuchen würden, sie nachzubauen. Auch schrieb er von Versuchen, lebend gefangene graue Männchen zu verhören.

„All das Zeug wanderte ins Spiel", fährt Julian fort. Abgesehen von einem Teil der TV-Serie: „Die Mondbasen flogen raus,



» [PC] Ohne passende Ausrüstung sind die Soldaten chancenlos.



» [PC] Durch Autopsien schaltet ihr weitere Forschungsfelder frei.

weil sie einfach dämlich sind. Man sollte meinen, Aliens wären schlau genug, um die Erde von der vom Mond abgewandten Seite aus anzugreifen." Doch Linie 2 und 3 blieben in Form der Interceptors und der Sykranger-Truppentransporter.

Ein Wunder, dass der Erstling überhaupt fertig wurde, angesichts der verwirrten Reaktionen bei MicroProse während Julians Präsentation. „Ich musste ihnen den Spielablauf erklären. Bedenkt, wie schwierig das war, weil ich nicht auf andere Spiele zeigen konnte – es gab ja kein anderes Spiel dieser Art." Julian wollte einen „Geoscape"-Spielteil haben mit einem Globus, auf dem die Spieler in Echtzeit UFOs abschießen und Basen bauen würden, und einen rundenbasierten „Battlescape"-Modus zur Bekämpfung von Aliens am Boden.

Mythos Games hatte sich etwas von *Civilization* abgeschaut. „Uns kam die Idee, dass Forschung den Fortschritt antreibt. Und es gab die UFOpedia, so etwas wie ein Archiv für das erforschte Wissen. Aber ansonsten gab es keine Verbindung." Doch nach einiger Überzeugungsarbeit gab MicroProse *UFO: Enemy Unknown* dennoch grünes Licht.

Julian weist uns auf den großen Einfluss von Brettspielen auf das Konzept von *X-COM* hin. „Ich kannte mich mit Tabletop-Spielen aus, besonders mit denen von SPI und Avalon Hill. *Squad Leader* war fantastisch. *Sniper* von SPI nicht, aber es hatte wohl mehr Einfluss auf die Entwicklung von *X-COM* als alles andere. Ich würde sogar sagen, es ist das einflussreichste Spiel meiner Karriere." Denn dem SPI-Titel entstammt das Überwachungsfeuer-Konzept – ein Soldat mit aufgesparten Aktionspunkten kann während des gegnerischen Zugs auf Feinde feuern, die in seinen Sichtbereich eindringen.

Julian wollte das breite taktische Spektrum von *Sniper*, aber ohne fummeligen Regelwust. „Für ein besseres Spielerlebnis sollte der Computer den Spielern den nervigen Stift-und-Papier-Kram abnehmen." Der Computer hätte außerdem mehr Hin und Her zwischen Gegnern erlaubt. „Mir war wichtig, dass rundenbasierte Spiele sich interaktiver anfühlen, indem mehr Interaktion zwischen den Figuren innerhalb der Züge stattfindet – also nicht wie beim Schach."

Die tatsächliche Programmierung wurde zum Kraftakt. Die einzigartige Kombination aus Echtzeit- und rundenbasierten Abschnitten stellte Mythos vor große Herausforderungen. „Wir begannen mit dem taktischen Kampfsystem, denn das war technisch am schwersten umzusetzen.", berichtet Julian. Die Demo zu *Laser Squad II* gab ihnen dabei Starthilfe. Darin hatten sie schon isometrische Grafiken und Überwachungsfeuer implementiert. Das Team fügte ein Beleuchtungssystem für Kämpfe bei Tag und Nacht hinzu, sowie ein prozedurales Umgebungs-System. Sie bauten kleine Karten aus 10 x 10 Kacheln, die auf Basis des Geländetyps zusammengewürfelt wurden. „Wir wussten, das würde der schwierigste Teil werden, und das war er dann auch. Unser Vertrag mit MicroProse lief über 18 Monate, und die wollten wir zwischen Taktik- und Geoscape-Anteil im Verhältnis zwei zu eins aufteilen."

Das Team hatte Sorge, der Geoscape-Modus könnte viel mehr Zeit brauchen, da der ein grobes 3D-Abbild der Erde nutzte, das Julians Bruder Nick programmierte. „Nach unserem Wissen ist es das erste 3D-Modell der Erde mit einem Tag-Nacht-Zyklus, das es je gab", meint Julian. „Wir besaßen weder 3D-Engines noch -Karten. Damals lief alles mit Render-Technik auf Software-Basis."

Letztlich erwies sich der drehende Globus von *X-COM* nicht als das Zeitgrab, das Julian befürchtet hatte. „Wir konzentrierten uns dann darauf, all die anderen Systeme zu programmieren: die UFO-Abfangjäger, den Basenbau, die Forschung." Wie Julian verrät, saßen sie so lange an den komplizierten Spielsystemen, dass Waffen und Aliens erst am Schluss eingebaut wurden – mit etwas Hilfe von MicroProse.

Für das Design der Aliens beauftragte der Publisher John Reitze.„Er hatte sich tatsächlich so einiges ausgedacht", erinnert sich Julian. „Ich überlegte, was diese Kreaturen im Spiel tun – was sie interessant macht. Eine war ein fliegender Cyborg. Eine andere war der Chrysalid, so ein krabbenartiges Insektending – das erinnerte mich an die *Alien*-Filme und daher kam der Einfall, dass es Soldaten befruchten würde."

Inspiriert von den Zeichnungen entwickelte Julian die Terror-Einheiten – die großen, fiesen Brüder der Standard-Aliens. Er bat um Skizzen dazu, und John schuf Monster wie die furchterregenden Cyberdisks und Sectopods. Im Spiel landeten mehr Aliens, als sich das Team erhofft hatte. *UFO: Enemy Unknown* erschien 1994 auf Amiga und PC und wurde später auf Amiga CD und PlayStation portiert. In den Magazinen erhielt *UFO* Wertungen zwischen 72 % im *Amiga Joker* und 86 % in der *Power Play*. Allein die PC-Fassung setzte mehr als 600.000 Einheiten ab – die Hälfte davon in den Vereinigten Staaten.

Nach dem Erfolg von *X-COM* gab MicroProse grünes Licht für einen Nachfolger. *X-COM: Terror from the Deep* entstand jedoch ohne Beteiligung von Mythos. „Wir lizenzierten den Code an MicroProse", stellt Julian klar. „Sie bauten das Spiel auf Basis des Originalcodes mit neuen Assets und neuer Story." Er und sein Team begannen dagegen mit Teil 3 der Reihe: *X-COM: Apocalypse*.

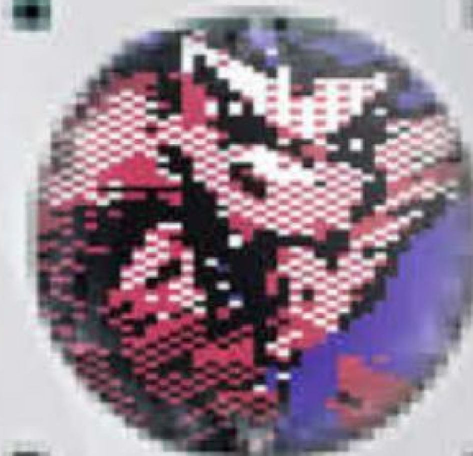


» [PC] Die Basis bietet Platz für neue Gebäude.

Tales of the Unknown Volume I – The Bard's Tale


» Stone Golems verbergen immer starke Gegner.


» Goblins taugen vor allem als Schwertfutter.


» Drachen attackieren die Party mit mächtigem Feuerschwall.


» Spinner teilen auch Angriffe mit nervigem Gift aus.


» Barbaren sind für alle niedrigstufigen Charaktere eine Gefahr.


» Elementare machen übermütige Krieger zu toten Kriegern.


» Sorcerer beschwören aggressive Kreaturen.

Dieses Urgestein des Rollenspiel-Genres begründete eine erfolgreiche Serie. Bloß sollte die ursprünglich *Tales of the Unknown* heißen, und Bard's Tale war nur der Name von Teil 1. Wie wir wissen, kam dann aber alles ganz anders. Thomas Stuchlik beschreibt für Retro Gamer den klassischen Dungeon-Crawler.

Angesichts des großen Erfolgs klassischer Rollenspiele wie *Wizardry* und *Ultima* Anfang der 1980er Jahre entschließt sich der unabhängige Programmierer Michael Cranford zusammen mit dem Entwicklerstudio Interplay (später bekannt für *Fallout* und *Baldur's Gate*), ein mehrteiliges Fantasy-RPG ins Leben zu rufen. Für *Tales of the Unknown* kupfert Cranford das grobe Spielprinzip direkt bei der *Wizardry*-Reihe ab. Das Regelwerk basiert relativ klar auf dem in USA beliebten *Dungeon & Dragons*-System. Interplay-Chef Brian Fargo steuert die Dungeon-Designs bei.

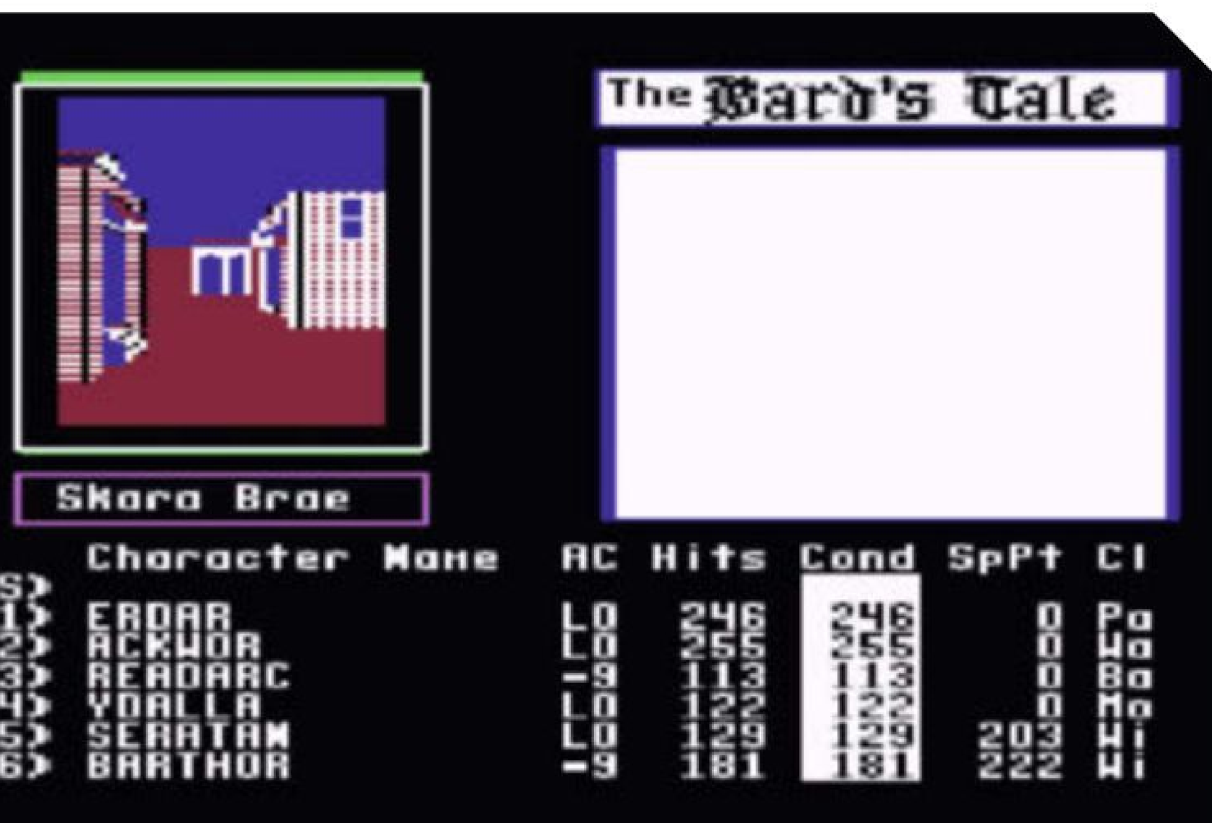
Das sehenswerte Ergebnis erschien 1985 als *The Tales of the Unknown Volume 1: The Bard's Tale*. Die Fantasy-Stadt Skara Brae wird vom Magier Mangar in Angst und Schrecken versetzt, ein sechsköpfiger Abenteurertrupp (plus Bonuscharakter) soll ihn besiegen. Dazu durchkämmt der Spieler schrittweise die Straßen und vor allem die Kerker unter der Stadt, die vor Zufallskämpfen nur so strotzen. Ein Novum für die damalige Zeit sind die Gegner, die sich euch allesamt mit einer animierten Porträtgrafik in den Weg stellen. Grafisch überzeugte *Bard's Tale* mit seiner Pseudo-3D-Perspektive auch auf 8-Bit-Computern wie Apple II, C64 sowie der Nintendo-Konsole NES. Ansehnlicher sind jedoch die später folgenden 16-Bit-Fassungen auf Amiga und Atari ST.

Das opulente Werk kann Einsteiger wegen seines fiesen Speichersystems (nur an der Oberfläche!) und dem anfangs hohen Schwierigkeitsgrad schnell überfordern. Die schnellen Rundenduelle und die atmosphärischen Dungeon-Ausflüge sind bis heute ein echter Spaßbringer, wobei das manuelle Mitzeichnen der Dungeon-Karten Pflicht ist.

Bereits ein Jahr später erschien der Nachfolger *The Bard's Tale II: The Destiny Knight* mit neuen Grafiken, mehr Städten und mehr Dungeons. Doch erst *The Bard's Tale III: Thief of Fate* von 1988 brachte frischen Wind ins mittlerweile überholte Serienkonzept, unter anderem mit einer automatischen Karte und einem weniger unkomfortablen Speichersystem. Wegen fehlender Namensrechte folgte 1989 nicht *The Bard's Tale IV*, sondern Interplays inoffizieller Nachfolger *Dragon Wars*.

Die Spiel-Engine fand außerdem beim *Bard's Tale Construction Set* von 1991 Zweitverwendung. 2004 wagte Interplays ehemaliger Studiochef Brian Fargo schließlich ein weiteres Spiel unter dem berühmten Namen, das aber als kampflastiges Action-RPG so gut wie nichts mit der Vorlage zu tun hatte. Dafür ist das „neue" *Bard's Tale 2012* auch für iOS, Android und Blackberry erschienen – und enthält als Bonus die kompletten alten Teile.

WIESO EIN KLASSIKER?



Skara Brae ist einfach Kult

Dreh- und Angelpunkt ist die Stadt Skara Brae, durch deren unsichere Straßen sich euer Trupp bewegt. Findige Spieler entdecken in der quadratisch angelegten Metropole den Waffenhändler Garth, den Magieheiler Roscoe und die Sinister Street – eine verhexte Gasse, die den Spieler nie das Ende erreichen lässt. Erster Anlaufpunkt ist aber die Taverne Scarlet Bard, die auch Zugang zum ersten Dungeon verschafft: dem Weinkeller. Allerdings nur, wenn die Helden explizit Wein bestellen, erst dann verweist der unfreundliche Wirt auf das unterirdische Gemäuer.

ACHTUNG, EINSTEIGER



Teuflisches Speichersystem

The *Bard's Tale* ist alles andere als einsteigerfreundlich. Speichern darf man ausschließlich am Startpunkt, der Adventurers Guild. Das ist vor allem dann ärgerlich, wenn sich die Party halbtot aus mehrstufigen Dungeons schleppen muss, um den hart erkämpften Fortschritt zu sichern. Noch ärgerlicher ist das zu Spielbeginn, denn eine mühselig aufgestellte Truppe kann in Skara Braes Straßen binnen Minuten von einer Barbarenbande weggemetzelt werden. Egal ob Krieger, Magier oder Paladin – auf Stufe 1 habt ihr kaum Chancen. Das sahen auch die Entwickler ein und führten in *Bard's Tale II* einen Neuling-Dungeon ein.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** APPLE II/GS, C64/128, DOS-PC, ATARI ST, MAC, AMIGA, NES, CPC, ZX SPECTRUM, NEC PC
» **PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS
» **ENTWICKLER:** INTERPLAY
» **VERÖFFENTLICHT:** 1985
» **GENRE:** ROLLENSPIEL

LUSTIGSTE REFERENZ



Der Wuchertempel

Die verschiedenen Tempel Skara Braes bieten der Gruppe Gelegenheit, sich zu heilen, Krankheiten auszukurieren und verstorbene Kameraden wiederzubeleben. Allerdings nur, wenn die Kasse stimmt, denn die ansässigen Mönche sind geldgierige Schlitzohren. Tote Kollegen zu erwecken kostet beispielsweise 900 Goldstücke pro Charakterstufe. Bei den 16-Bit-Varianten von *The Bard's Tale* versüßt ein erhebender Mönchsgesang den teuren Heilvorgang. Monty-Python-Fans wird das lateinische Chor-Sample „Dona Eis Requiem" bekannt vorkommen, denn dieses ist aus *Ritter der Kokosnuss* geklaut.

DUNGEON-ERKUNDUNG



Für Hobbyzeichner

Die Zahl der Dungeons ist eigentlich überschaubar: Wine Cellar, Sewers, Catacombs, Harkyn's Castle, Kylearan's sowie Mangar's Tower. Allerdings sind einige mit mehreren Ebenen ausgestattet oder nur über Teleporter erreichbar. Jeder Dungeon basiert auf einem quadratischen Raster von 22 mal 22 Feldern, jedoch gibt es keine Automap-Funktion. Jeden Schritt muss der Spieler auf Karopapier nachzeichnen, um den richtigen Weg zu finden. Erschwerend kommen Türen hinzu, die sich nur in eine Richtung öffnen. Für völlige Desorientierung sorgen Teleporter sowie Dunkelheitsfelder, die Fackeln auspusten.

Was die Presse sagte …

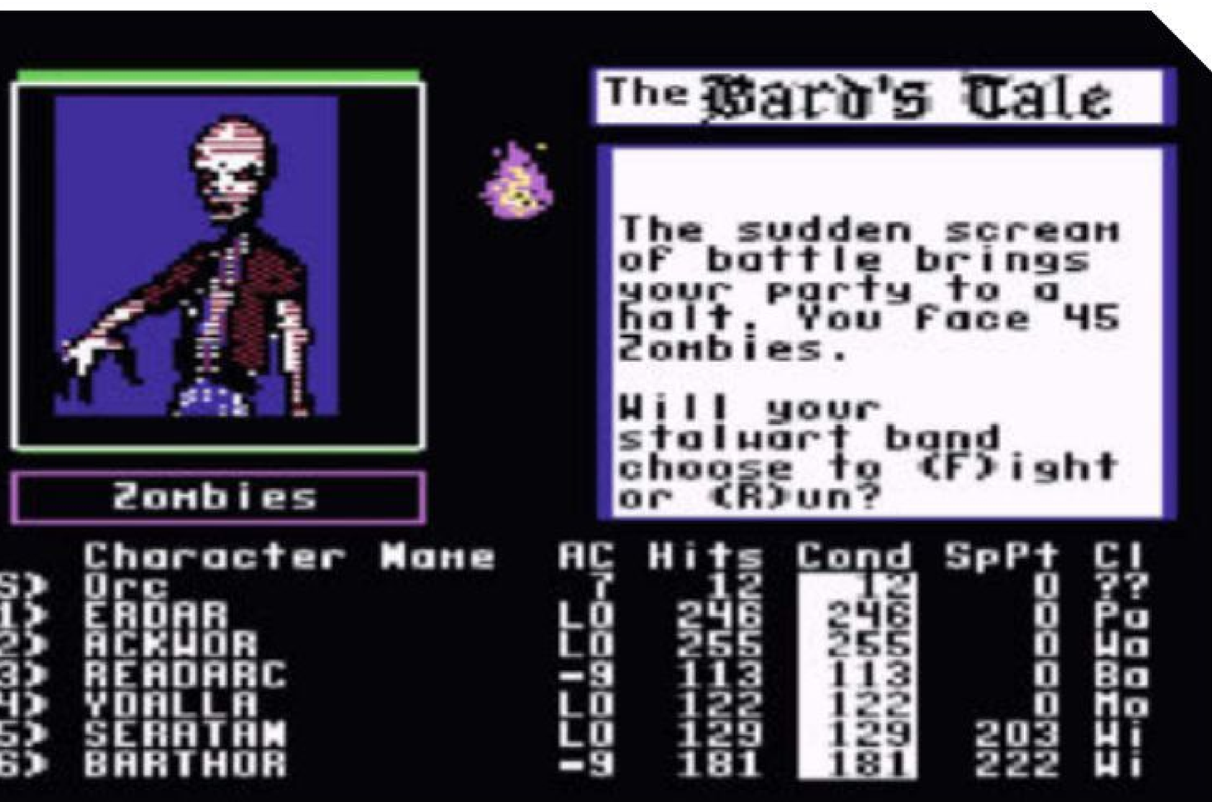


Foto: kultboy.com

Happy Computer Spiele-Sonderheft 2/86: 93 %
»Am Anfang hat man alle Hände voll zu tun, um die zahlreichen Charakter-Klassen und Rassen auszuprobieren. Dann beginnt die etwas frustrierende, aber lösbare Aufgabe, den 1. Level zu überleben.« *(Heinrich Lenhardt)*

ASM 8/86: 10/10
»*The Bard's Tale* zählt wohl zu den besten und intelligentesten Programmen, die ich bislang gesehen habe! […] An diesem Programm stimmt einfach alles – vom Cover (mit Lagekarte!) über das Handbuch bis hin zum Disketten-Inhalt!« *(Manfred Kleimann)*

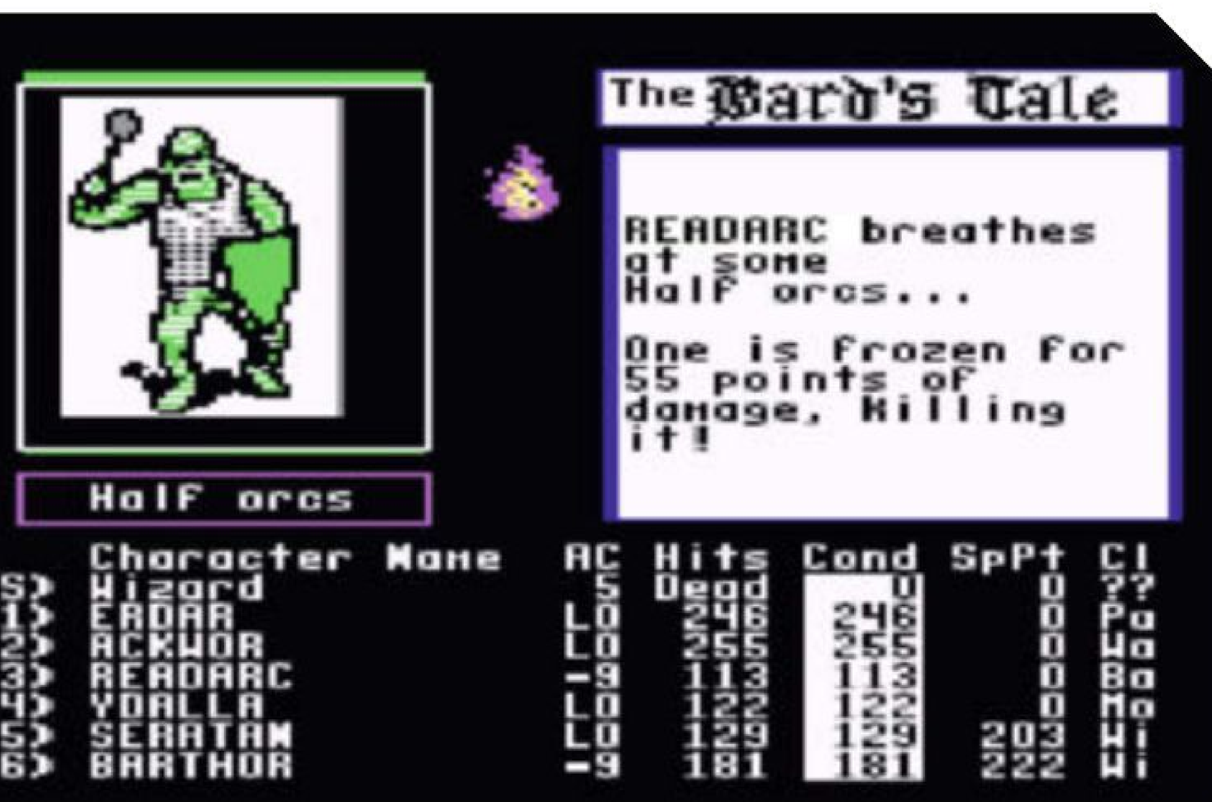
DAS KAMPFSYSTEM



Gedränge im Dungeon

Gerade bei *The Bard's Tale* folgen die Gefechte fast schon im Sekundentakt. In den Rundenkämpfen gibt der Spieler simple Kommandos, die die Recken in der folgenden Runde ausführen. Das Spiel kommt fast ohne Taktik aus, oft genug reicht die bloße Kampfstärke oder Magiekraft der Charaktere. Im späteren Spielverlauf platzen die Dungeons schier vor zufälligen sowie gezielt platzierten Gegnern. In Harkyn's Castle findet sich die Maximalzahl an Feinden in einem Kampf, denn hier tummeln sich vier Gruppen mit jeweils 99 Berserkern. Wie diese rein platztechnisch an diesen Ort gelangt sind, bleibt ein Rätsel.

LIEBLINGSKLASSE



Bardengesänge und Feuerhörner

Im direkten Kampf ist der Barde einem Krieger oder Paladin zwar deutlich unterlegen, allerdings verfügt er über sechs magische Lieder. Damit stärkt er die Kameraden im Kampf oder beleuchtet die Umgebung. Unter Kennern ist der Barde auch als Kampfmaschine bekannt. Denn sobald dieser ein magisches Fire Horn oder Frost Horn findet, ist Schluss mit lustig! Diese mittelalterlichen Pedants zum Flammenwerfer pusten in nur einer Kampfrunde auch die größten Gegnergruppen weg. Dumm nur, dass die Super-Hörner ohne Vorwarnung kaputt gehen. Findige Rollenspieler erstellen sich deshalb Backups der Character-Disk …

Was wir denken

Trotz limitiertem Kampfsystem und wenig Drumherum spielte *The Bard's Tale* in Sachen Präsentation und Dungeon-Beutezügen eine Vorreiterrolle für nachfolgende RPG-Generationen.

37

1992 ● MS-DOS

DIE BESTEN 100 SPIELE

Postcards?
Replicas of the temple?
Souvenir Mugs?

Trinket



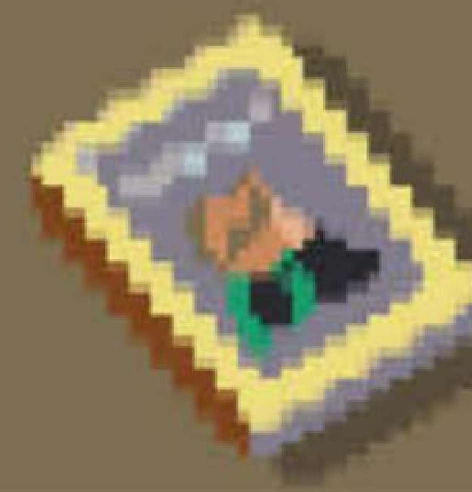
Walk

Pick up | Use

Talk to | Push

Look at | Pull












INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

FILMREIF, INTELLIGENT, GUT.





» **PUBLISHER:** LUCASARTS
» **ERSCHIENEN:** 1992
» **HARDWARE:** MS-DOS PC (UMSETZUNGEN FÜR MAC, AMIGA, FM TOWNS, WINDOWS, WII)

Von Roland Austinat

Adventure-Freunde und Indy-Fans wissen: Der vierte Teil der Indiana-Jones-Serie hat nichts mit Außerirdischen und einem nervigen Halbstarken zu tun, sondern handelt von der Suche nach dem verschollenen Kontinent Atlantis. So packend war die Geschichte des 1992 veröffentlichten *Indiana Jones and the Fate of Atlantis,* dass es von seinen Fans schlicht „Indy 4" genannt wurde. Und groß war der Kummer, dass die filmreife Geschichte nie den Weg auf die Leinwand fand.

Spielte sich das drei Jahre zuvor zeitgleich mit dem gleichnamigen Kinofilm erschienene *Indiana Jones and the Last Crusade* zwar gut, aber zeitweilig etwas sperrig – ich sage nur Uniformwechseln in Schloss Brunwald –, brannte *Indy 4* ein wahres Story-Feuerwerk ab, dem ich mich nur schwer entziehen konnte.

Großartig schon zu Beginn die Idee, aus drei möglichen Spielweisen wählen zu können: einer Knobel-, einer Team- und der bei mir verhassten Action-Variante. In der musste sich Indy durch zahlreiche Situationen hindurchprügeln und konnte sogar das Zeitliche segnen. Ich setzte stattdessen lieber auf die Zusammenarbeit mit Indys alter Flamme Sophia Hapgood …

Beim Wettlauf gegen Nazi-Wissenschaftler –*The Fate of Atlantis* spielt im Jahr 1939, kurz vor Ausbruch des Zweiten Weltkriegs – besuche ich unter anderem Island, die Azoren, Monte Carlo, Algerien, Kreta und schließlich Atlantis selbst. Ein James-Bond-Film ist nichts dagegen! Knifflige, doch nie unlogische Rätsel und hervorragend geschriebene Dialoge haben mich auch bei der, hüstel, Recherche für diesen Artikel länger in ihren Bann geschlagen, als ich gedacht hätte.

Das liegt zu keinem geringen Teil am Drehbuch von Hal Barwood und Noah Falstein, das auch 24 Jahre später nichts von seinem Charme verloren hat. Gerade in der CD-ROM-Fassung mit durchgehender Sprachausgabe klingen Figuren wie ein New Yorker Ganove, verschrobene Professoren und vor allem das Geplänkel von Indy und seiner Flamme Sophia Hapgood immer authentisch-atmosphärisch, nie altbacken-platt.

Neben den drei unterschiedlichen Lösungswegen gibt es auch vier Spiel-Enden: drei schlechte und ein gutes. Wenn ich mich richtig erinnere, habe ich 1992 zuerst eins der schlechten Enden gesehen und war darüber so geschockt, dass ich auf der Stelle einen früheren Spielstand geladen habe, um zu einem besseren Ziel zu gelangen.

Apropos Ziel: Fast wären wir mit Indy nicht in Atlantis, sondern in Afrika gelandet. Hal Barwood sollte für das Spiel nämlich ursprünglich das verworfene Drehbuch *Indiana Jones and the Monkey King* verwenden. Regisseur Chris Columbus hatte das Skript verfasst, in dem Indy in Afrika nach chinesischen Artefakten sammelt. Doch die Story wurde nie verfilmt – stattdessen wurde die Jagd nach dem Heiligen Gral daraus. Barwood gefiel das Recycling einer seiner Meinung nach wenig unterhaltsamen Geschichte jedoch nicht, und so entwarf er zusammen mit Noah Falstein die Suche nach Atlantis.

Nach dem Erfolg von *The Fate of Atlantis* arbeiteten Barwood und zahlreiche LucasArts-Designer noch über ein Jahr an einer Fortsetzung: *Indiana Jones and the Iron Phoenix* hätte nach dem Zweiten Weltkrieg unter anderem in Bolivien gespielt. Dort hätten Nazis im Exil mit Hilfe des Steins der Weisen versucht, Adolf Hitler zurück ins Leben zu holen. Eine krude wie gleichermaßen heikle Geschichte, denn in der Adventure-Hochburg Deutschland wäre ein solches Spiel nur schwer zu vermarkten gewesen. Von solchen Bedenken getrieben, stellte LucasArts dann auch die Entwicklung des Titels ein.

In *PC Player 9/93* bekam die CD-Fassung mit durchgehender Sprachausgabe vom Kollegen Heinrich Lenhardt eine mit 89 Prozent eher niedrige Wertung – im Rückblick hätte Indy auf jeden Fall eine 90 verdient! *



Prince of Persia





Butterweiche Bewegungen, knifflige Fallen, ein tapferer Prinz: Wie Jordan Mechner mit 21 Jahren einen Klassiker schuf.



Jordan Mechner wurde 1989 als dem „König der Plattformspiele" gehuldigt, als er *Prince of Persia* veröffentlichte. Die Spieler sanken aus Verehrung für die flüssigen Animationen des Helden auf die Knie. Und sie lüpften ihre Kappen vor einem Leveldesign, das manchmal frustig war, aber immer motivierend.

Lasst uns zurück in der Zeit bis zu jenem Moment gehen, an dem Mechner mit der Programmierung des allerersten *Prince-of-Persia*-Spiels begann. Er hatte zuvor, als er noch an der Yale University studierte, das Actionspiel *Karateka* programmiert. Es war 1984, und der New Yorker Programmierer hatte bereits mit Rotoskopie experimentiert. Das ist eine Animationstechnik, bei der man – Bild für Bild – die Aufnahmen echter Menschen nachzeichnet und so in den Computer (oder einen Zeichentrickfilm) überträgt. Schon Mechners Erstling war ein revolutionäres Plattform-Prügelspiel: *Karateka* hatte eine Story, die durch actionreiche Cutscenes erzählt wurde, bot weich scrollende Hintergründe und, dank Mechners Rotoskopie-Technik, butterweiche Animationen, wie man sie bis dahin noch nie gesehen hatte.

„Ich habe *Karateka* geliebt", sagt Mechner. „Ich wollte damals genau diese Art von Karate-Prügelspiel machen. Aber als ich es dann fertig hatte und es gut geworden war, wollte ich als Nächstes etwas Größeres angehen." In diesem Moment entschied er sich, etwas anderes zu versuchen. „Die Idee hinter *Prince of Persia* war, die flüssige Action und Präsentation mit Rätseln zu kombinieren, die eher an *Road Runner* oder *The Castles of Dr Creep* erinnern."

Mechner hatte seinen Apple II im Alter von 15 Jahren bekommen und viel Zeit damit verbracht, mit Animationen herumzuspielen. Er wollte unbedingt menschliche Bewegungen nachahmen und benutzte seinen Bruder David als Modell. Er ließ ihn springen, kauern und rennen, filmte das und nutzte später die Aufnahmen, um die Nuancen menschlicher Bewegung im Computer nachzubilden.

Zudem war Mechner ein großer Fan von Actionfilm-Blockbustern wie *Indiana Jones* und anderen Spielberg-Schöpfungen. Mit einem enthusiastischen Ton, den er sich über all die Jahre bewahrt hat, verrät er uns: „Ich vergötterte die ersten zehn Minuten von *Jäger des verlorenen Schatzes*! Diese Renn- und Spring-Action gab dir wirklich das Gefühl, dass der Held in großer Gefahr ist und nur um Haaresbreite dem Tod entkommt. Genau dieses Gefühl wollte ich auf den Apple II bringen. Das war eine Maschine, die ich zunehmend gut beherrschte, und so war es als Amateur-Animationskünstler, Filmfan und Spieler ganz natürlich für mich, das alles zusammenzubringen."

Prince of Persia schaffte es tatsächlich, dem Spieler dieses Gefühl zu geben: Beinahe jeder falsche Schritt oder schlecht getimte Schwertstreich gegen immer fiesere Wachen führte zu einem zeitraubenden Tod. Und Zeit war knapp, denn um das Spiel zu lösen, hatte man gerade mal 60 Minuten Zeit! Dieses Konzept von Zeit als Spielelement blieb der Serie auch in späteren Folgen sowie im Kinofilm erhalten. „Viele Leute waren damals nicht nur vom Spiel überrascht, sondern auch von der Tatsache, dass es auf einem alten Computer erschien", fährt Mechner fort. „Als ich 1989 mit *Prince of Persia* fertig war, existierte der Apple II schon seit mehr als zehn Jahren. Ich dachte damals, und denke noch heute, dass der erste Teil meine Hoffnungen noch übertraf, die ich seit dem Jahr 1985 gehegt hatte."

Gleichzeitig erkannte Mechner, dass andere Spiele auf anderen Plattformen technisch noch mehr leisten konnten, was ihn beflügelte, während der Entwicklung von *Prince of Persia* immer wieder mit dem sich weiter entwickelnden Markt mitzuhalten. Der Aufwand lohnte sich: *Prince of Persia* wurde ein Riesenerfolg. Es wurde auf Dutzende von Plattformen portiert und erschien auf so unterschiedlichen Konsolen wie Nintendos NES und Game Boy oder Segas Master System und Mega Drive. Das Spiel verkaufte 2 Millionen Kopien und schaffte das Kunststück, 8-Bit-Maschinen kurzzeitig als gleichwertig zu viel fortschrittlicheren Computern erscheinen zu lassen.



» [CPC] „Heirate Jaffar … oder stirb innerhalb der nächsten Stunde!“ Ein No-Brainer, eigentlich, doch der Prinz kommt bald zur Rettung.



Während Mechner schon den zweiten Teil entwickelte, musste er auch die überfällige Mac-Version des Apple-II-Originals überwachen. Sie sollte im Oktober 1991 erscheinen, doch dann verzögerte sie sich auf Frühjahr 1992. Auch die Arbeit an anderen Portierungen schritt voran, und Mechner nutzte die Chance, Neuerungen einzuführen. So hat die SNES-Version 20 statt 13 Levels und ein Zeitlimit von 120 statt 60 Minuten. Also eine Art Director's Cut? Mechner verneint das: „Als ich die SNES-Version von Konami sah, war ich hin und weg. Ich war ja nicht der Programmierer, erlebte sie also quasi so, wie die Spieler das Original einige Jahre früher erlebt hatten. Ich wusste nicht, was als Nächstes passieren würde, und das war ein tolles Gefühl. Aber es trieb mich auch an, die Fortsetzung zu etwas Besonderem zu machen.“

Die technischen Limitierungen für das Original waren groß, schließlich musste es in die 64 Kilobyte Speicher des Apple II passen. In den Jahren zwischen 1986 und 1989, also während der Entwicklung von *Prince of Persia*, legten die Computer in Sachen Grafik und Sound deutlich zu. Mechner fährt fort: „Die Erweiterungen bei den Portierungen – und meine Begierde, einen echten Nachfolger zu machen – hingen zum Teil schlicht mit der zusätzlichen Freiheit zusammen, die uns die neuen Maschinen ermöglichten. Dazu gehörte, mehr Hintergründe einbauen zu können oder die Musik gleichzeitig zum Spiel ertönen zu lassen.“ Ihr wundert euch über letzteres Detail? Aber es war wirklich so: Beim Apple II musste das Spiel tatsächlich angehalten werden, um einige Noten abspielen zu können.

Als wir ihn um ein Fazit zu *Prince of Persia* bitten, denkt Mechner eine Weile nach. Dann sagt er: „Das erste *Prince of Persia* ist immer noch dasjenige, in das ich am stärksten involviert war. Als Autor und Schöpfer. Wenn ich mir die Serie im Gesamten ansehe, empfinde ich Ehrfurcht. Wenn ich damals, 1985, einen Dolch der Zeit besessen hätte, wenn ich hätte sehen können, was meine Arbeit damals alles auslösen würde – ich hätte es nicht geglaubt. Es ist mehr, als ich je zu träumen gewagt hätte!“



» [360] Das Original-*POP* wurde 1989 von Gameloft neu programmiert und von Ubisoft für Xbox Live Arcade herausgebracht. Es bot dieselben Levels, Schwertkämpfe und Rätsel, dieselbe Story. Aber es hatte auch neue Figurendesigns, Animationen, Grafiken und Lichteffekte, Fallen, Rätsel und Feindtypen.

Die Historie von Prince of Persia

1989 Prince of Persia (Apple II, DOS, NES, SNES, Game Boy, Game Boy Color, Mac OS, Amstrad CPC, Amiga, Atari ST, PC Engine, Mega-CD, Mega Drive, SAM Coupé)





1994 Prince of Persia 2: The Shadow And The Flame (DOS, SNES, Mac OS)



1999 Prince of Persia 3D (Windows, Dreamcast)



2000 Prince of Persia: Harem Adventures (Mobile)



2003 Prince of Persia: The Sands of Time (PS2, Xbox, Windows, GameCube, Mobile)



2004 Prince of Persia: Warrior Within (PS2, Xbox, Windows, GameCube, Mobile)



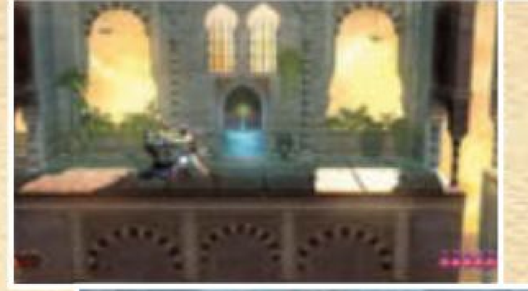
2005 Prince of Persia: The Two Thrones (PS2, Xbox, Windows, GameCube, Mac OS X)



2005 Prince of Persia: Revelations (PSP)



2005 Battles of Prince of Persia (DS)



2007 Prince of Persia Classic (PSN, XBLA, Wii)



2007 Prince of Persia: Rival Swords (PSP, Wii)



2008 Prince of Persia (PS3, Xbox 360, Windows, Mac OS X, Mobile)



2008 Prince of Persia: The Fallen King (DS)



2010 Prince of Persia: The Forgotten Sands (PS3, PSP, Xbox 360, Windows, Wii, DS)

Archon

SCHACH MIT ACTION-KÄMPFEN



» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
» ERSCHIENEN: 1983
» HARDWARE: ATARI 800 (ORIGINAL), C64, APPLE 2, DOS, AMIGA, NES, SPECTRUM, SCHNEIDER CPC, MAC

Von Jörg Langer

Paul Reiche III ist heute keiner der bekannten Designer mehr, obwohl er mit *Toys4 Bob* und *Skylanders* eine der größten Gelddruckmaschinen der modernen Videospiele verantwortet. In den 80ern und frühen 90ern aber war er groß, ganz groß: Perlen wie *Murder on the Zinderneuf, Mail Order Monsters* und *Star Control* 2 (mit Fred Ford) stammen von ihm.

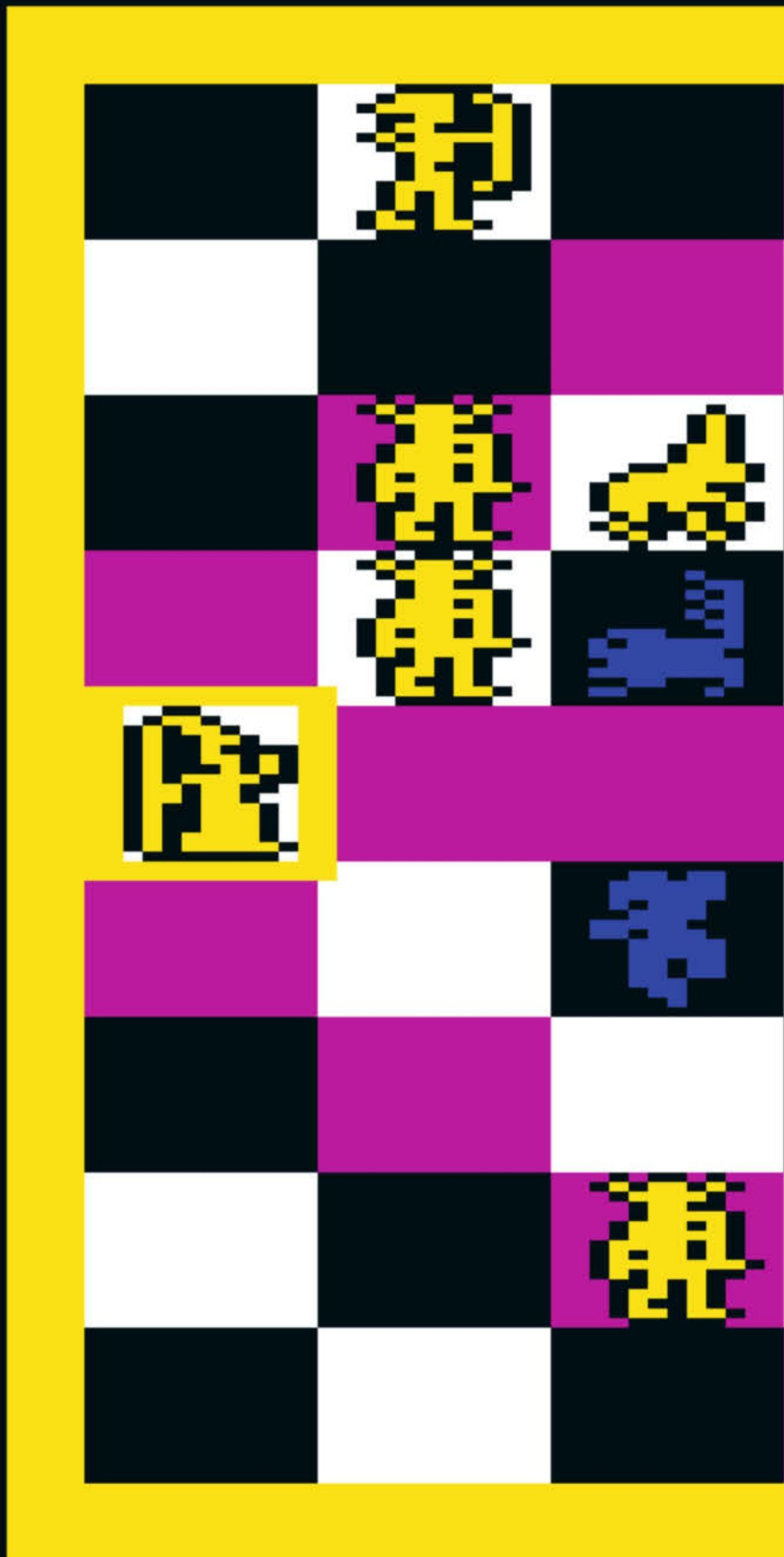
Während ich schon früh die C64-Titel spielte und mehr Zeit, als ich heute zugeben möchte, in *Mail Order Monsters* versenkte, lernte ich sein Großwerk *Star Control 2* erst spät kennen. *Archon* aber spielte ich „zeitgemäß" auf dem Commodore 64, und wie beiden letztgenannten Titel auch kombiniert es eine strategische (oder in diesem Fall: taktische) Ebene mit Actionkämpfen. Statt selbstgezüchteter Monster oder selbst konfigurierter Raumschiffe treten allerdings vorbestimmte Figuren gegeneinander an.

Archon unterscheidet sich trotz des Schachbretts stark vom „Spiel der Könige": Erstens wechseln etliche der Felder in der Mitte von Neutral zu Hell und dann zu Dunkel was direkt die Actionkämpfe beeinflusst. Denn je heller das Feld (am besten ist natürlich Weiß), desto mehr Hitpoints haben die Figuren der hellen Seite, und umgekehrt natürlich die dunklen auf dunklen Feldern. Die Hitpoints selbst sind die zweite Änderung: Angeschlagene Einheiten sollten dringend auf ein Feld der eigenen Farbe zurückgezogen oder vom, Änderung 3, eigenen Zauberer per Zauberspruch geheilt werden. Vierte Änderung: Man gewinnt nicht nur durch Ausschalten des „Königs" (hier eben der Zauberer), sondern auch, indem man alle fünf Machtpunkte besetzt. Drei davon liegen auf Feldern, die ihre Farbe ändern…

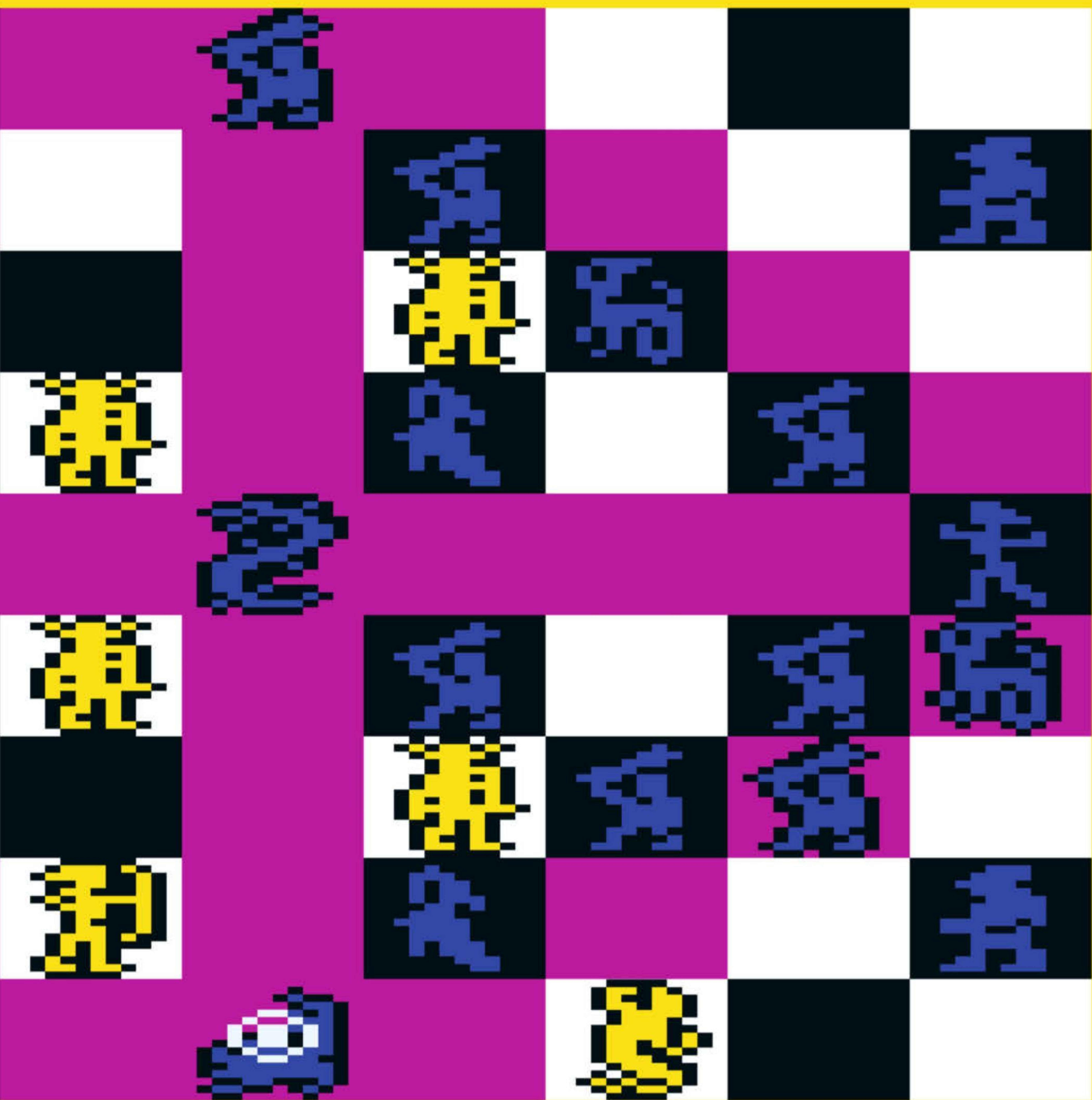
Doch der größte Unterschied zu Schach ist der Joystickkampf, wann immer eine Figur die andere „schlägt". Ob das Schlagen klappt, ist nämlich keinesfalls ausgemacht. Neben den qua Helligkeit bestimmten Hitpoints zählt hier stark das Geschick der beiden Kontrahenten. Diese Kämpfe finden in Arenen statt, die im Qesentlichen einige bewegungsbremsende und schüssestoppende Hindernisse auf schwarzem Grund enthalten. Sie waren schon Mitte der 80er kein technisches Highlight, aber eben ungemein spannend. Denn auch die mächtigste Figur muss nach jedem Fernschuss etwas warten, bis sie erneut angreifen kann, und darf außerdem nur in acht Richtungen feuern. Zwischen den Salven konnten sich schwache Nahkämpfer mit einer Art Zickzack-Ansturm oft in Schlagdistanz bringen und dem stärkeren Gegner Hitpoints abnehmen, wobei die eigentliche Kunst war, danach dem nächsten Schuss zu entkommen.

Gegen die KI hatte ich den Bogen schnell raus, doch seine wahre Größe (und Langzeitmotivation) bewies *Archon* bei Zweispieler-Duellen. Ihr könnt euch vorstellen, wie das lief: Mein Competition Pro durfte seine Robustheit mehr als einmal unter Beweis stellen, wenn ich ihn auf den Schreibtisch oder gleich gegen die Wand knallte. Zu schmerzhaft war es für Teenager-Jörg, den eigenen schwarzen Drachen gegen einen schwächlichen Ritter zu verlieren…

Eine Verschlimmbesserung war dann der von mir sehnlich erwartete Nachfolger: *Archon 2 Adept* (1984) machte alles etwas komplizierter (Spielfeld, Regeln, Truppen), ohne an die simpel-geniale Faszination des ersten Teils heranzukommen. *Archon* aber, und das gilt nicht für jedes der Top-100-Retrospiele, macht heute noch genau so viel Spaß wie damals! Vor allem zu zweit. 



ARCHON



SELECT A SPELL
HEAL

34

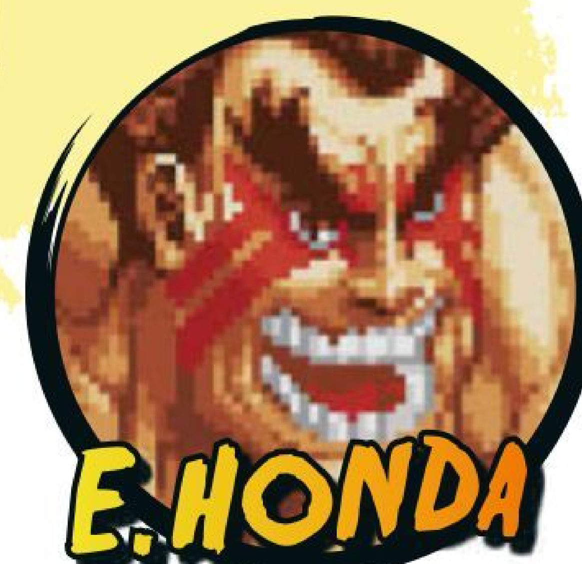
1991 ● ARCADE

DIE BESTEN 100 SPIELE

Street Fighter II

Schon der Vorgänger war erfolgreich in den Spielhallen, doch *Street Fighter II* veränderte die Spielelandschaft nachhaltig. Retro Gamer geht der Geschichte von Capcoms einflussreichem Brawler auf den Grund.











» [Automat] Würfe sind ein gutes Mittel gegen defensive Gegner.



» [Automat] In der *Champion Edition* schlüpft man auch in die Rollen der Bosse.

Der erste Teil von *Street Fighter* brachte im Jahr 1987 eine wichtige Neuerung mit sich. Die Deluxe-Version des Automaten bot nämlich drucksensitive Eingabeknöpfe – eine Innovation, die Capcom gemeinsam mit Atari entworfen hatte. Das 2D-Prügelspiel war erfolgreich, in den Spielhallen ebenso wie auf Heimplattformen. SNK sicherte sich deshalb die Dienste des verantwortlichen Game Directors Takashi Nishiyama und seines Partners Hiroshi Matsumoto.

Obwohl Capcom damit die Schlüsselfiguren hinter dem Vorgänger verloren hatte, entschlossen sie sich, die Reihe fortzusetzen. Selbstverständlich war dieser Schritt nicht, immerhin waren Prügelspiele zu dieser Zeit nicht das Top-Genre, weder in den Spielhallen noch auf den Heimkonsolen. Damals schien es, als wenn das Genre einige Zeit zuvor mit *Yie Ar Kung-Fu*, *Way Of The Exploding Fist* und *International Karate* den Zenit bereits überschritten hätte.

Das ist auch der Grund, weshalb die ersten beiden Nachfolger zu *Street Fighter* keine kompetitiven Prügelspiele waren. *Final Fight*, das vor seiner Umbenennung unter dem Namen *Street Fighter '89* veröffentlicht worden war, entpuppte sich als scrollendes Beat-em-up, das in Konkurrenz zu Spielen wie *Double Dragon* treten sollte. Ein Jahr später erschien das unglaublich schlechte *Street Fighter 2010* auf SNES, das ins den Bereich der Plattformer-Shooter abdriftete.

Während Capcom selbst zunächst also gar kein Interesse an einem direkten Nachfolger zu *Street Fighter* hatte, nahmen es sich andere Entwickler als Vorbild. „Ich erinnere mich daran, dass ich am *Street Fighter*-Automaten in einem Kino spielte, mit diesen riesigen Schlagknöpfen. Abgesehen von den lahmen Knöpfen liebte ich es", erzählt uns

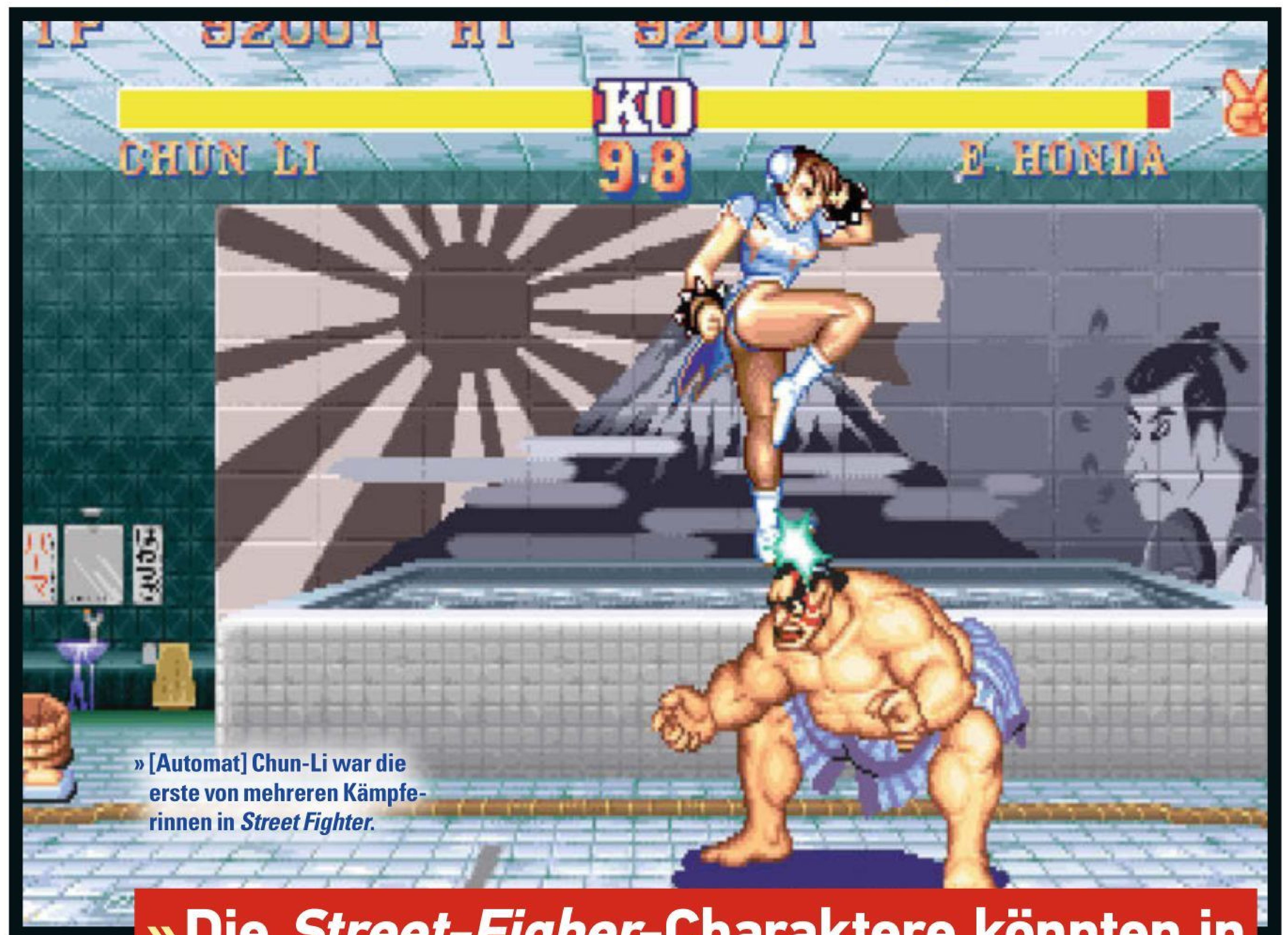
Michael Latham, der während seiner Zeit bei Activision und Sega an diversen Prügelspielen arbeitete.

Bei seinen ersten Ausflügen ins Genre dienten Michael noch die alten Spiele als Referenz: „Bei mir fing meine Leidenschaft für Prügelspiele 1984 an. Ich war noch an der Highschool und Spielhallen auf ihrem Höhepunkt“, erinnert sich Michael. „*Karate Champ* war der erste 2D-Prügler, in dem ich andere Spieler herausfordern konnte. Ich war besessen von diesem Automaten! Unzählige Stunden und unzählige Münzen gingen fürs Training gegen den Computer drauf, sodass ich jeden Herausforderer besiegen konnte. Es war schwer, neue Gegner zu finden, da die Leute recht bald sauer werden, wenn man sie schnell besiegt und sie so quasi um ihr Geld bringt.“ Neben *Karate Champ* ließ sich Michael von *Kung Fu Master* und *Karateka* zu seinem 1989 erschienen *Tongue Of The Fatman* inspirieren.

Es gibt widersprüchliche Aussagen zu den Ereignissen, die zur Entwicklung von *Street Fighter II* führten. Am häufigsten erzählen die Entwickler, dass Capcom wegen einer Fortsetzung zu *Final Fight* anfragte, das Team dann jedoch stattdessen *Street Fighter II* machte. Da die Hauptverantwortlichen des ersten Teils nicht mehr da waren, nahm sich ein neues Team der Aufgabe an. *Street Fighter II* war für damalige Verhältnisse eine Großproduktion, an der etwa 35 Leute arbeiteten. Die Kosten lagen bei gut 2,5 Millionen Dollar. Viel Geld für die Fortsetzung zu einem Spiel, das zwar erfolgreich gewesen war, aber auch nicht wie eine Bombe eingeschlagen hatte.

Das Artdesign war von Beginn an ein wichtiges Thema, an dem allein die Hälfte der Belegschaft arbeitete. Aus dieser Manpower heraus entstanden viele neue Ideen. Zudem führte der Ansatz zu einer fast vollständig neuen Kämpferriege. Nur drei waren schon bekannt: Protagonist Ryu, Endgegner Sagat und Ryus Gegenstück für Spieler 2, Ken. Die neuen Charaktere waren verschiedenen Nationalitäten zugewiesen und bauten stark auf Klischees.

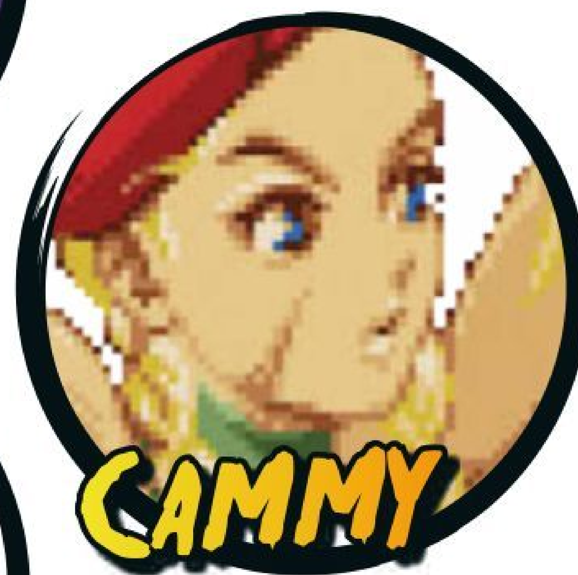
Der wohl wichtigste Unterschied zum Vorgänger: *Street Fighter II* zielte voll auf kompetitives Spielen ab. Dieser Aspekt war essenziell für die ganz frühen Videospiele wie *Pong* gewesen, schon aufgrund des Fehlens von Computergegnern.



» [Automat] Chun-Li war die erste von mehreren Kämpferinnen in *Street Fighter*.

»Die *Street-Figher*-Charaktere könnten in der realen Welt nicht existieren.«
YOSHINORI ONO







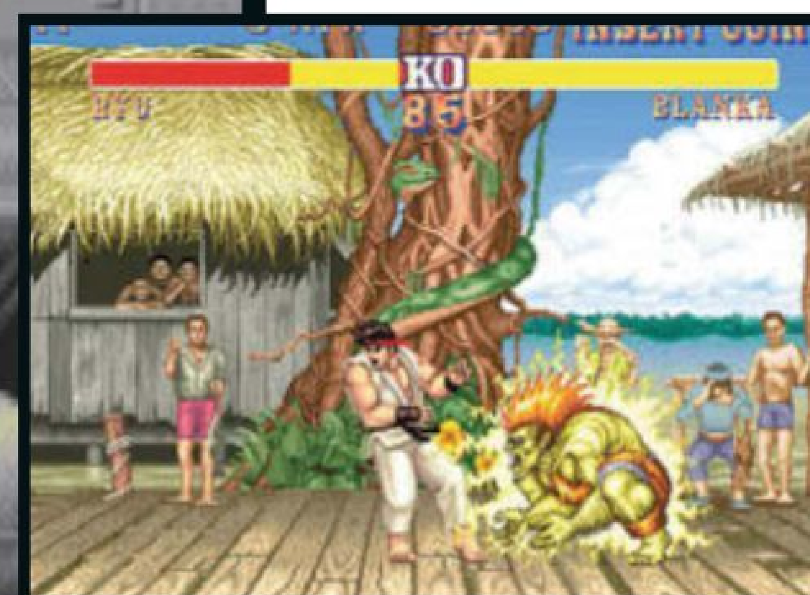
Über die Jahre hinweg und mit dem Aufkommen von Koop und Highscore-Bildschirmen ging dieser Aspekt mehr oder weniger verloren. Capcom aber kam zum Schluss, dass Automaten für zwei Spieler die Umsätze der Spielhallenbesitzer deutlich erhöhen würden und die Spieler sich, anders als in Koop-Spielen, von einem hohen Schwierigkeitsgrad auch nicht betrogen fühlen würden.

Es stimmt, dass auch das Original einen Mehrspieler-Modus hatte. Aber dort waren die Spieler auf zwei Charaktere mit identischen Fähigkeiten beschränkt. Dort war die Spielerfahrung also schlechter als im Solomodus, wo man gegen zehn unterschiedliche Gegner antritt.

Ähnlich wie im ersten Teil müssen Spieler in *Street Fighter II* eine Reihe von 1-vs-1-Kämpfen gewinnen, um Sieger des Turniers zu werden. Ein Teil des charakteristischen Gameplays des Originals blieb erhalten, inklusive des Kontrollschemas mit drei unterschiedlich starken Tritten und Schlägen sowie einer Reihe von Special Moves, die durch bestimmte Joystick- und Tastenkombinationen aktiviert werden. Im Einzelspieler-Modus trifft man zunächst auf die Charaktere, die man anfangs nicht selbst ausgewählt hat, bevor dann vier Bosse kommen: Balrog, Vega, Sagat und M. Bison. Alle



» [Automat] Gummigelenk Dhalsim kann auch Feuer spucken.


» [Automat] Blanka ist einer der Fan-Favoriten in *Street Fighter*.


» [Automat] Die Special Moves jedes Charakters sind einzigartig.







» [Automat] In der *Champion Edition* waren auch Spiegel-Duelle möglich, wie hier Ryu gegen Ryu.



WUSSTET IHR SCHON?

■ In *Street Fighter II* gibt es eine versteckte Mechanik, um einen Rückstand aufzuholen: Hat der Gegner mehr Runden gewonnen, verursachen eure Würfe mehr Schaden als sonst.

■ Um Spielern einen Hinweis auf die Existenz der Special Moves zu geben, löst jeder Knopfdruck im Automatenoriginal von *Street Fighter II* mit einer Chance von 1 zu 512 zufällig einen aus.

■ Ursprünglich plante das Team, dass man allen Projektilangriffen durch Ducken entgehen kann. Aber dann fand man die Hadoken-Animation so gut, dass man sich dagegen entschied.

■ Divekick, Shovel Knight und Kaiju Combat sind Angriffe eines nicht finalisierten Charakters aus *Street Fighter II* namens The Baz. Der Kämpfer trägt ein T-Shirt mit der Aufschrift „Zubaz".

■ Auf Dee Jays Hose sollte eigentlich das Wort „Mantis" (zu Deutsch: Gottesanbeterin) stehen. Man änderte es in „Maximum", da das auch in Bewegung noch lesbar war.

»Wer jemals Videospiele gespielt hat, kennt Ryu und seinen Hadoken oder Chun-Lis schnelle Kicks.«
PETER ROSAS



paar Runden gibt es zudem ein Bonusspiel, in dem ihr Objekte wie Autos oder Fässer zerstört. Sobald Bison besiegt ist, gibt es eine Endsequenz, die bei jeder gewählten Spielfigur anders ist.

Anders als im ersten Teil habt ihr in *Street Fighter II* die Wahl zwischen acht Charakteren mitsamt unterschiedlichen Kampfstilen und einem unverwechselbaren Look. Da wäre etwa Soldat Guile mit seinem seltsamen Haarschnitt, Dhalsims Gummi-Gliedmaßen oder die pfeilschnellen Fäuste von E. Honda. Jeder Charakter hat zudem seine eigene Arena, eine Hintergrundgeschichte mit Bezug zu seiner Nation und eine eigene Musik. „Die Charaktere in der *Street Fighter*-Serie könnten so in der echten Welt nicht existieren. Aber sie haben alle ihre Reize und amüsanten Moves, Eigenheiten und Geschichten", sagt uns Yoshinori Ono, Executive Producer von *Street Fighter V* und Serienveteran.

Onos Favorit ist Blanka, der grünhäutige wilde Mann mit seinem animalischen Kampfstil. „Du hämmerst auf die Knöpfe und setzt damit seinen Körper unter Strom. Das würde man in einem gewöhnlichen Spiel oder Film nicht sehen! Selbst die Animationen seiner Basis-Tritte und -Schläge finde ich sehr lustig. Diese humorvollen Aspekte in einem potenziell sehr ernsthaften Umfeld eines eSport-Kampfes von *Street Fighter* zu sehen ist einer der Gründe, weshalb die Fans die Reihe bis heute lieben – und weshalb ich sie liebe."



» [Automat] *Turbo* brachte neue Moves für die Charaktere, etwa Chun-Lis Projektilangriff.

Was *Street Fighter II* zum Phänomen machte, war die Tiefe seines Kampfsystems. „Ich würde sagen, *Street Fighter II* erreichte die nächste Stufe in Sachen interaktives Kampfsystem", sagt Michael. „Während der Entwicklung von *Tongue Of The Fatman* orientierte sich das Kampfsystem mehr am Papier-Stein-Schere-Prinzip. Beide Kämpfer konnten entweder eine Attacke starten oder in Abwehrhaltung gehen – oder in manchen Fällen ein Geschoss abfeuern. *Street Fighter II* war die Geburtsstunde der Kombos. Die Möglichkeit, Moves zu kombinieren, bildete einen Wendepunkt. Das machte das Spiel taktischer."

Die Kombos waren ein unbeabsichtigter Nebeneffekt des Versuchs, die Special Moves einfacher ausführen zu können. Drückte man während der Ausführung eines Angriffs einen weiteren Button, brach die aktuelle Animation sofort ab, und der neue Angriff wurde ausgeführt. „Das gab ein vollkommen neues Gefühl für das, was in Prügelspielen möglich ist", lobt Peter. „Vor der Einführung dieses Glitchs, der später zur tragenden Säule werden sollte, gab es in Prügelspielen nur langsame Attacken: Man hatte den Button schon gedrückt, bevor sie ausgeführt wurden. Dadurch wirkten die damaligen Prügelspiele sehr steif."

Was als unbeabsichtigter Glitch begann, revolutionierte also das Prügelspiel-Genre. Es gab noch weitere Fehler, und Game Director Akira Nishitani besserte die meisten davon persönlich aus. Auch diese Fehler bewirkten etwas Positives. So fragte Capcoms US-Ableger an, ob sich bekannte Bugs nicht nachträglich verbessern ließen. Ein Automatenspiel zu updaten, etwa per Upgrade-Kit, war nicht neu. Bislang aber wurde dadurch













» [Automat] Super-Kombos erkennt ihr an blauen Geisterschatten.



» [Automat] Egal, was Cammy macht, ihr Barett fällt irgendwie nie runter.

meist ein ganz anderes Spiel oder ein Nachfolger in einen vorhandenen Automaten eingespielt. Bei *Street Fighter II* führte das aber dazu, dass es über die Jahre hinweg mit Updates versorgt wurde. Genauer gesagt gab es in den ersten drei Jahren vier Upgrades, während der Kern des Spiels stets intakt blieb.

Das wichtigste Update erhielt *Street Fighter II* mit dem Wechsel auf die CPS2-Automatenplatine. *Super Street Fighter II: The New Challengers* war eine Generalüberholung, die vier brandneue Charaktere brachte, inklusive eigener Arenen und Musikstücke. Fei Long war eindeutig eine Hommage an Bruce Lee, während Dee Jay, der erste von Capcom USA designte Charakter, dem Kampfsportler und Schauspieler Billy Blanks nachempfunden war. Thunder Hawk, der im Spiel nur T. Hawk genannt wird, ist ein mexikanisches Kraftpaket, während UK-Kämpferin Cammy eine Assassinin mit mysteriöser Verbindung zu M. Bison ist.

Es gab weitere Änderungen in *Super Street Fighter II*. „Es bot Kombozähler auf dem Bildschirm, geremixte Musik und mehr Charakterdetails. Wir fraßen alles, was man uns vorsetzte", erinnert sich Spielhallen-Besitzer Mark. In einer Hinsicht war die neue Version aber ein Rückschritt: Die erhöhte Geschwindigkeit aus *Street Fighter II Turbo* war wieder auf Normaltempo reduziert worden.

Das letzte große Update stellte dann *Super Street Fighter II Turbo* dar. Wie der Name bereits andeutet, brachte es auch die erhöhte Geschwindigkeit zurück. Die größte Neuerung waren die Super Moves: mächtige Multitreffer-Kombos, die nur ausgeführt werden konnten, wenn die Energieleiste am unteren Bildschirmrand gefüllt war. Neu hinzu kamen ferner Moves, mit denen die Spieler den Schaden reduzieren konnten, wenn sie vom Gegner geworfen werden. Allerdings fielen mit der neuen Version der „Tournament Battle"-Modus und die Bonus-Stages weg.

Auch auf dem Markt für Heimkonsolen und -Computer war *Street Fighter II* erfolgreich. Fast jede Plattform erhielt die Umsetzung wenigstens einer Iteration. Eine besondere Bedeutung hatte Capcoms Prügler für Nintendos SNES: Bei der Veröffentlichung im Sommer 1992 war die SNES-Fassung die erste Heimkonsolenumsetzung von *Street Fighter II*, womit sich der Titel zum Systemseller für das Super Nintendo entwickelte. Nintendo war sich der potenziellen Zugkraft bewusst und hatte in seiner Werbung stets betont, dass man die bis dato einzige Heimversion des Spiels im Angebot hatte. In einer Anzeige hieß es etwa sinngemäß „Sega-Besitzer … träumt weiter!"

Auch wenn es später für viele Plattformen Umsetzungen gab, war die Reihe nirgendwo so erfolgreich wie auf Nintendo-Konsolen. Von den mehr als 36 Millionen Einheiten, die die Reihe insgesamt bis heute abgesetzt hat, entfällt gut ein Viertel auf verschiedene Varianten von *Street Fighter II* auf SNES: 6 Millionen vom Original, 4 Millionen von *Street Fighter II Turbo* und 2 Millionen von *Super Street Fighter II*. Zum Vergleich: Von *Street Fighter II: Special Champion Edition* verkaufte Capcom 1,65 Millionen Exemplare auf Mega Drive. *Super Street Fighter II* brachte es nicht einmal auf eine Million.

Capcom setzte die Reihe schließlich mit *Street Fighter III* und *IV* fort, die ähnlich wie Teil 2 in verschiedensten Varianten neu aufgelegt wurden. Insbesondere japanische Prügelspiel-Hersteller kopierten auch dieses Prinzip. Arc System Works produzierte gleich fünf Revisionen von *Guilty Gear XX*. Die Zeit wird zeigen, ob Capcom beim im Februar 2016 erschienenen *Street Fighter V* an dieser Praxis festhalten wird. Derzeit scheinen kostenpflichtige DLCs ein wichtigeres Thema für den Traditionshersteller zu sein …

Für Capcom veränderte der Erfolg von *Street Fighter II* den gesamten Firmenfokus. Zum einen folgten diverse Fortsetzungen, zum anderen verlagerten die Japaner ihren Schwerpunkt im Automatenbereich auf Prügelspiele. Den Höhepunkt erreichte diese Ausrichtung im Jahr 1998, als nicht weniger als sieben von neun neuen Capcom-Automaten Prügelspiele waren. In vier davon tauchte Ryu auf: Im Prequel *Street Fighter Alpha 3*, im Sequel *Street Fighter III 2nd Impact*, im Spin-off *Street Fighter EX2* und im Crossover *Marvel Vs Capcom*. Um die Jahrhundertwende sank die Bedeutung der Prügelspiele wieder deutlich ab, doch Capcom war mit *Street Fighter IV* wiederum am Revival des Genres beteiligt.

Street Fighter II veränderte das Genre nachhaltig. Das ist auch in allen späteren Spielen der Reihe deutlich zu erkennen. „Eine der Sachen, die *Street Fighter II* herausstechen ließen, war die einfache Bedienung: Knöpfe drücken, Dampf ablassen", erläutert Peter. Serien-Producer Ono führt aus: „Die meisten Spielereihen haben Fortsetzungen, die auf dem Design der Vorgänger aufbauen. Aber *Street Fighter II* war ein echter Neubeginn. Auch als es dann um *Street Fighter III* und *IV* ging, begannen wir wirklich jedes Mal von Grund auf neu. Es war *Street Fighter II*, mit dem dieses Muster begann. Und wie ich schon oft sagte: *Street Fighter V* ist abermals ein Serien-Neustart mit neuem Personal und neuem Design. Man könnte also sagen, dass *Street Fighter II* uns über die letzten 20 Jahre hinweg – Moment, es sind nun ja beinahe schon 30 Jahre – kontinuierlich beeinflusst hat."



» [Automat] Teleport, Feuerbälle, extrem stark: Akuma ist ein harter Boss.

33

1991 ● AMIGA

DIE BESTEN 100 SPIELE

MIX'N'MOJO

Voodoo Ingredient Proportion Dial

Walk to

Give Pick up Use

Open Look at Push

Close Talk to Pull

Monkey Island 2

DIE RACHE DES ZOMBIE-PIRATEN.

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: LUCASARTS
» ERSCHIENEN: 1991
» HARDWARE: AMIGA, DOS, FM TOWNS, MAC OS, IOS, PLAYSTATION 3, XBOX 360 – UND VIA SCUMM-EMULATOREN FAST JEDE ANDERE PLATTFORM

Von Jörg Langer

Totgeglaubte bleiben länger untot – das ist so ungefähr die Rahmenhandlung der Fortsetzung zu *The Secret of Monkey Island*. Nachdem unser trotteliger Held Guybrush Threepwood, nein: ich, als mutiger Adventure-Spieler, den bösen Piraten LeChuck besiegt und ihm sogar den Bart abgenommen hatte, verschlägt es Guybrush nach Scabb Island. Diese Insel wird von Largo LaGrande beherrscht, wie es mir beim Neuspielen von *Monkey Island 2* sogleich per Texttafel in Erinnerung gerufen wird; das erste Kapitel heißt nämlich „The Largo Embargo". Eben dieser Largo wird mir noch viel Verdruss bereiten und schließlich LeChuck zurück auf den Plan rufen. Gibt es etwas Schlimmeres als einen bösen Piraten? Aber klar, einen rachelüsternen, bösen Piraten. Vor allem, wenn er ein Zombie ist.

Mit seiner Kombination aus schrägem Humor, Karibik-Setting, hübscher Grafik, gelungenen Rätseln und innovativen Rede-Fechtduellen hatte sich *The Secret of Monkey Island* (von Ron Gilbert und Tim Schafer) nach seinem Release 1990 schnell in die Herzen der Adventure-Fans geschlichen. *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* verwendet dieselbe Rezeptur, hat aber von allem mehr: mehr Humor, bessere Grafik, mehr Rätsel – sogar in zwei Schwierigkeitsstufen –, mehr Schauplätze, mehr Affen, mehr rote Heringe, mehr Musik, mehr Spielzeit. Auf sage und schreibe elf Dreieinhalbzoll-Disketten kam meine Amiga-Version daher, zum Glück besaß ich bereits eine sündteure 20-MByte-Festplatte. Wobei ich mich ehrlicherweise nicht mehr erinnern kann, ob das Adventure überhaupt installierbar war – Spielen und Disketten-Jonglieren waren in der Spätphase der Heimcomputer eh untrennbar verbunden. Apropos Jonglieren: Auch Teil 2 setzte wieder auf eine Code-Scheibe als (nicht dermaßen schwer zu knackender) Kopierschutz.

Vier Kartenteile galt es in dem Point-and-Click-Adventure zu finden, um den Schatz „Big Whoop" aufzuspüren. Ein Herz galt es zurückzuerobern: das der zickig-selbstbewussten Elaine. Wiederum kombinierte man fleißig allerlei Inventargegenstände miteinander und mit der Umgebung und arbeitete sich durch Dialogbäume. Dann wurde im letzten Drittel doch alles etwas komplizierter, als ich erst dachte, und ganz am Schluss ist man ziemlich verwirrt, was das jetzt gerade sollte. Mehr möchte ich zur Handlung nicht schreiben, denn schließlich könnten ja ein oder zwei unserer werten Leser noch nie *Monkey Island 2* gespielt haben, und das, werte ein oder zwei Leser, lohnt sich auch heute noch!

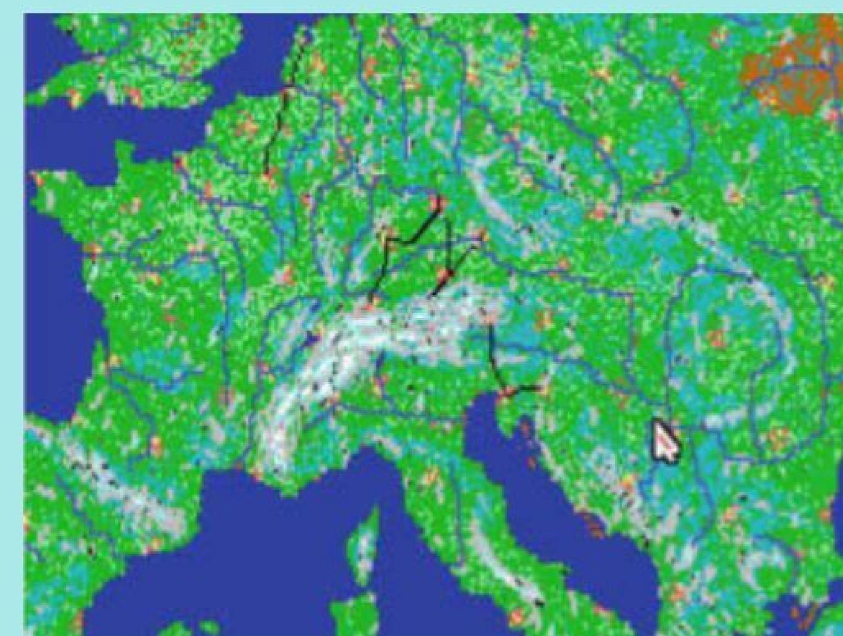
Wie man *Monkey Island 2* heute spielt? Entweder per SCUMM-Emulator und einer hoffentlich legalen Spieldatei auf so ziemlich jeder Mobil- und Stationär-Plattform. Oder im Original, etwa auf Amiga oder MS-DOS-PC. Oder auch in der Special Edition von 2010, bei der zu der schon damals vorhandenen (aber nun überarbeiteten) Musik auch Sprachausgabe und deutlich modernisierte Grafik gekommen sind, mit dem Clou, jederzeit zwischen beiden Fassungen umschalten zu können. Wer will, darf sogar dien alten Pixel-Look mit Sprechern genießen oder an einigen Stellen einen Audiokommentar abrufen.

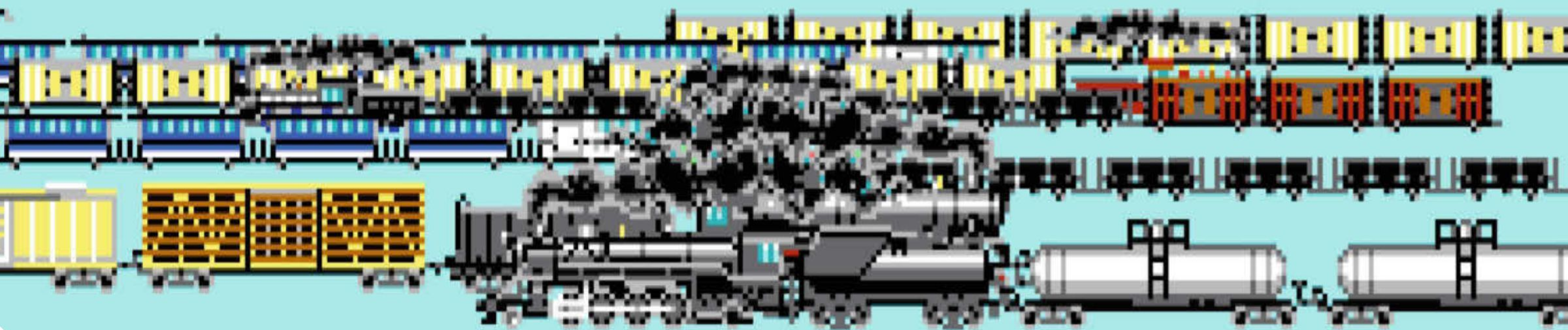
Nur eines ist geringer als damals: die Spielzeit. Denn auch wenn ich einige Rätsel vergessen habe, erinnere ich mich doch an erstaunlich vieles. Gut 20 Stunden wie damals habe ich mich nicht quer über die Inseln gerätselt, aber der Spaß war beinahe noch so hoch wie damals. Nach Teil 2 verlor ich übrigens das Interesse an der Serie: Ohne Gilbert und Schafer, dafür mit detailarmer Cartoon-Grafik, war *The Curse of Monkey Island* nur noch ein stinknormales Adventure für mich. *

32
1990 ● MS-DOS
DIE BESTEN 100 SPIELE

Sid Meier's RAILROAD TYCOON™







Nur wenige Spieleentwickler haben die Industrie wohl so nachhaltig geprägt wie der im Jahr 1954 in Kanada geborene Sid Meier. Bereits 1982 entwickelte Meier mit *Formula 1 Racing* sein erstes Spiel und setzte sich mit legendären Klassikern wie *Silent Service, Sid Meier's Pirates, Gunship* und vor allem der *Civilization*-Reihe (die diesen Herbst ihren sechsten Teil bekommt) ein verdientes digitales Denkmal.

Noch vor *Civ* wagte sich Meier, zusammen mit seinem Kollegen Bruce Shelley (*Age of Empire*), 1990 an die Umsetzung einer vornehmlich teutonischen Entwicklungskür – der Wirtschaftssimulation. Deutlich vom Avalon-Hill-Brettspiel *1830* inspiriert, gelang Meier und Shelley mit *Railroad Tycoon* ein weiteres Mal ein genialer Wurf.

Als künftiger Eisenbahnmagnat hat der Spieler die Wahl zwischen vier möglichen Start-Szenarios, etwa Europa, dem Westen der USA oder England, um sein künftiges Schienenimperium aufzubauen. Dabei hat jedes Szenario ein unterschiedliches Startjahr, welches sich auf die anfangs zur Verfügung stehenden Lokomotiven auswirkt. Zudem gibt es vier verschiedene Schwierigkeitsgrade mit einfachem oder komplexem Wirtschaftssystem, ein- oder ausgeschalteten Kollisionen und freundlicheren oder aggressiveren Computergegnern.

Sind alle Einstellungen gemacht, geht es ins Spiel selbst: Aus der Vogelperspektive sieht der Spieler die Landkarte des gewählten Szenarios. Per Tastendruck legt er nun Schienen von Wunschpunkt A nach B, baut einen Bahnhof, kauft eine Lokomotive nebst Waggons und nimmt den Schienenverkehr auf – so weit, so einfach. Allerdings verbirgt sich unter dem optisch schlichten Eisenbahn-Bastelbogen eine Fülle von kleinen, aber feinen spielerischen Details, die auch einem ausgebufften Wirtschaftsprofi mehr Schweißperlen auf die Stirn treiben als dem Kohlenschipper auf einer Grashopper.

Gerade diese Liebe zum Detail und die zahlreichen spielerischen Finessen sorgen dafür, dass *Railroad Tycoon,* auch 26 Jahre nach dem Erscheinen, immer noch den Suchtkoeffizienten von Heroin erreicht. Kaum sind die ersten Trassen verlegt, bleibt der Spieler am Bildschirm kleben wie eine Fliege am Honigtopf. So hat beispielsweise jeder Bahnhof, je nach gewählter Größe (es gibt vier plus eine einfache Signalstation), ein unterschiedliches Frachtaufkommen. Der Spieler kann – eine Umbaustation für Züge vorausgesetzt – in jedem Bahnhof verschiedene Waggonkonfigurationen zusammenstellen. Das ist im weiteren Spielverlauf wichtig, da die gelieferten Rohstoffe je nach Umfeld und angesiedelter und ausgebauter Industrie in andere und profitablere Güter umgewandelt werden.

Sind zu Beginn in der Regel nur zwei Bahnhöfe verbunden, werden später die logistischen Anforderungen gewaltiger: Komplexe Streckenverläufe mit zahlreichen Zwischenstopps sind dann keine Seltenheit und erfordern ständige Kontrolle. Per Zufall gibt es dann auch noch Prioritätsfracht, für deren Anlieferung man einen satten Bonus kassieren kann – allerdings wird der Bonus kleiner, je länger der Spieler braucht, um die Fracht am Bestimmungsort abzuliefern.

Ein weiteres wirtschaftlich interessantes Extra: Spieler können durch den Ankauf von Anteilen gegnerische Linien übernehmen (oder selbst übernommen werden) – oder durch simplen Verdrängungswettbewerb den Opponenten aus einem lukrativen Bahnhof verjagen. Verbinden zwei Gegner mit ihren Schienen einen Bahnhof, entscheiden die Stadtväter am Ende über den Verbleib eines Kontrahenten – wer innerhalb eines bestimmten Zeitraums mehr Fracht transportiert, bekommt den Zuschlag. Der Verlierer muss seine Zelte abbrechen.

Und noch ein spielerischer Kniff: Der mögliche Ausbau und die Modernisierung des Schienennetzes, der Loks und der Stationen sorgen für gehörige Langzeit-Motivation.

Läuft alles richtig, bekommt der Spieler alle zwei Jahre eine detaillierte Auswertung über Erfolg oder Misserfolg seiner Bahn, sowie ausführliche Statistiken über die transportierte Fracht, und ein mehr oder minder lukratives Jobangebot, das als Indikator für die Leistung als Magnat dient. *



Von Michael Hengst

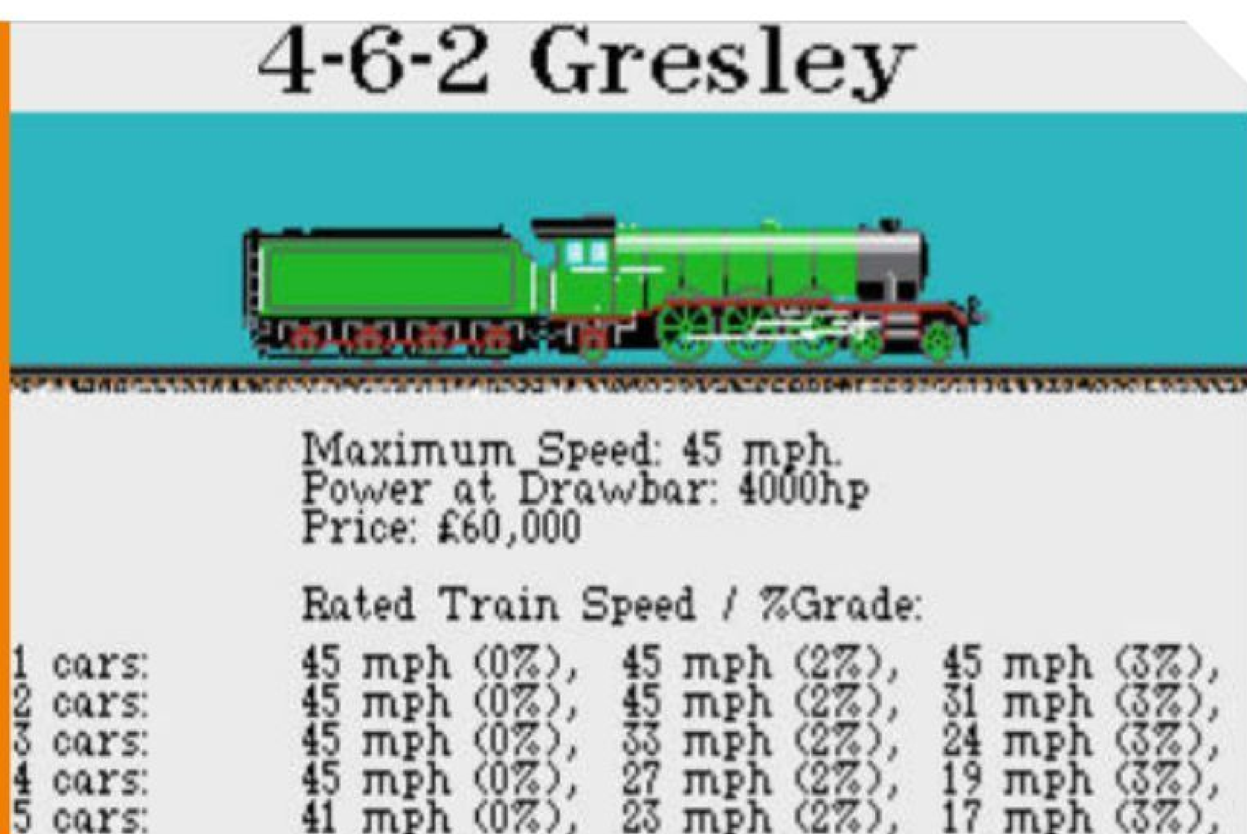
RAUS AUS DEM BAHNHOF



Der Verlierer hat das Nachsehen

Wer mit einem Kontrahenten um den Bahnhof buhlt, muss sich anstrengen. Nur wer innerhalb von zwei Fiskalperioden mehr Fracht als der Gegner aus dem Bahnhof bringt, darf hier dauerhaft seine Zelte aufschlagen. Fällt das Urteil des Stadtrats negativ aus, hat das weitreichende Folgen: Die Strecke zum Bahnhof wird unterbrochen, mögliche Verbindungen werden gekappt und der Verlierer bleibt auf einer nutzlosen Trasse sitzen. Also sollte man sich einen solchen Konkurrenzkampf vorher genauestens überlegen!

LASTENTRÄGER



Lastenträger mit Tücken

Die Tücke liegt im Detail: Strecken haben, je nach Bauort, verschiedene Gefälle, und die unterschiedlichen Lokomotiven sind auf steilen Abschnitten, mit entsprechender Waggonlast, entsprechend langsamer. Wer acht Waggons an eine altersschwache Dampflok hängt und dann über den Brenner schickt, muss sich nicht wundern, wenn der Zug nur alle paar Jahre Umsatz einfährt. Schon hier ist wirtschaftliches Denken von Vorteil – vielleicht ist es effizienter, zwei Loks mit jeweils vier Waggons auf der Strecke einzusetzen, die dann schneller vorankommen.

WAS BIN ICH?



Jetzt wird abgerechnet

Statt einer banalen Highscore-Tabelle wird dem Spieler nach zwei Spieljahren per simplem Jobangebot gezeigt, wie gut (oder wie schlecht) er sein Bahnimperium im Griff hat. Die Palette der Möglichkeiten reicht vom Kaminkehrer bis zum Ministerpräsidenten. Eine solche Einstufung ist viel persönlicher als eine Zahl in einer Tabelle – und davon hat *Railroad Tycoon* schon genug. Diese Art der Spielerbewertung setzt sich übrigens durchs weitere Meier-Werk fort: Auch in *Civilization* oder *Colonization* erfahrt ihr am Ende, ob ein Kontinent oder eine Krankheit nach euch benannt wurde …

BESTER MOMENT



Das erste Mal ist am schönsten

Ohne Frage: Einer der besten Momente im Spiel ist die allererste Lieferung von Fracht auf einer neu gebauten Strecke mit einem frisch in Betrieb genommenen Zug. Das wird auch vom Programm gebührend gewürdigt und durch einen Belohnungsbildschirm gefeiert. Glücklicherweise gibt es zahlreiche „erste" Momente und jede Menge toller Erfolgserlebnisse, die der Spieler feiern kann – beispielsweise Geschwindigkeitsrekorde. Hier kann man dann dem flotten Zug noch einen schmissigen Namen geben.

WARUM EIN KLASSIKER?



Detailverliebtes Meisterwerk

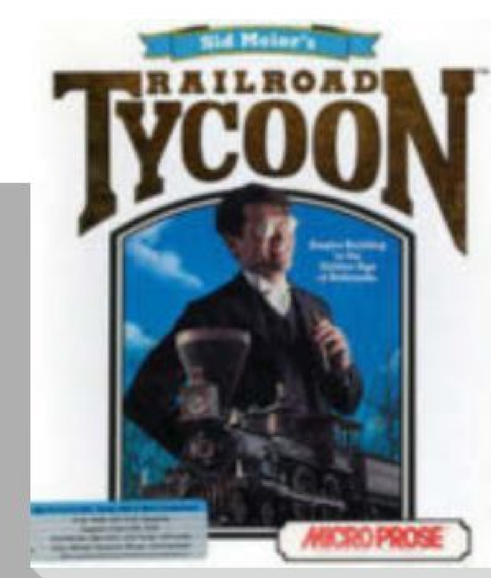
Die Mischung aus gehaltvoller Wirtschaftssimulation und Eisenbahnromantik traf und trifft den Nerv der Spielerschaft bis heute. Gepaart mit einfachster Bedienung, aber tiefgreifenden spielerischen Finessen, gehört *Railroad Tycoon* zur Pflichtsammlung eines jeden Spielers. Das Konzept ist zeitlos, wie vier offizielle Nachfolger und zahlreiche Mitbewerberprodukte beweisen, wobei sich die „Folgemodelle" spielerisch alle äußerst eng am Vorbild orientieren – der Beweis, dass Spieldesign und Featureset schon 1990 kaum noch zu verbessern waren.

LEICHTER EINSTIEG



Anpassbare Schwierigkeit

Wieder ein Beispiel für die Details und das herausragende Design von Meier und Shelley: Der auswählbare Schwierigkeitsgrad kann noch individuell auf die eigenen Bedürfnisse angepasst werden. Sogar in der niedrigsten Stufe lassen sich Veränderungen am Wirtschaftssystem oder dem Kollisionsverhalten vornehmen. Somit können sich Anfänger ganz beruhigt mit dem komplexen Spielsystem vertraut machen, bevor sie an der Realismusschraube drehen. Vorbildlich!



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** MS-DOS, ATARI ST, AMIGA
- » **PUBLISHER:** MICROPROSE SOFTWARE, INC.
- » **ENTWICKLER:** MPS LABS
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1990
- » **GENRE:** SIMULATION

Was die Presse sagte …



Scan: kultboy.com

Power Play 07/90: 92/100

»[…]Es ist höchst befriedigend, das eigene Streckennetz auszubauen und die herumfahrenden Züge zu beobachten – soviel Spaß hatte ich bei einem Computerspiel zuletzt bei *Populous* und *Sim City* gehabt.« *(Heinrich Lenhardt)*

»[…]Diese Mischung aus *Sim City*, Wirtschaftssimulation und Eisenbahn-Bastelbogen ist absolut genial.« *(Michael Hengst)*

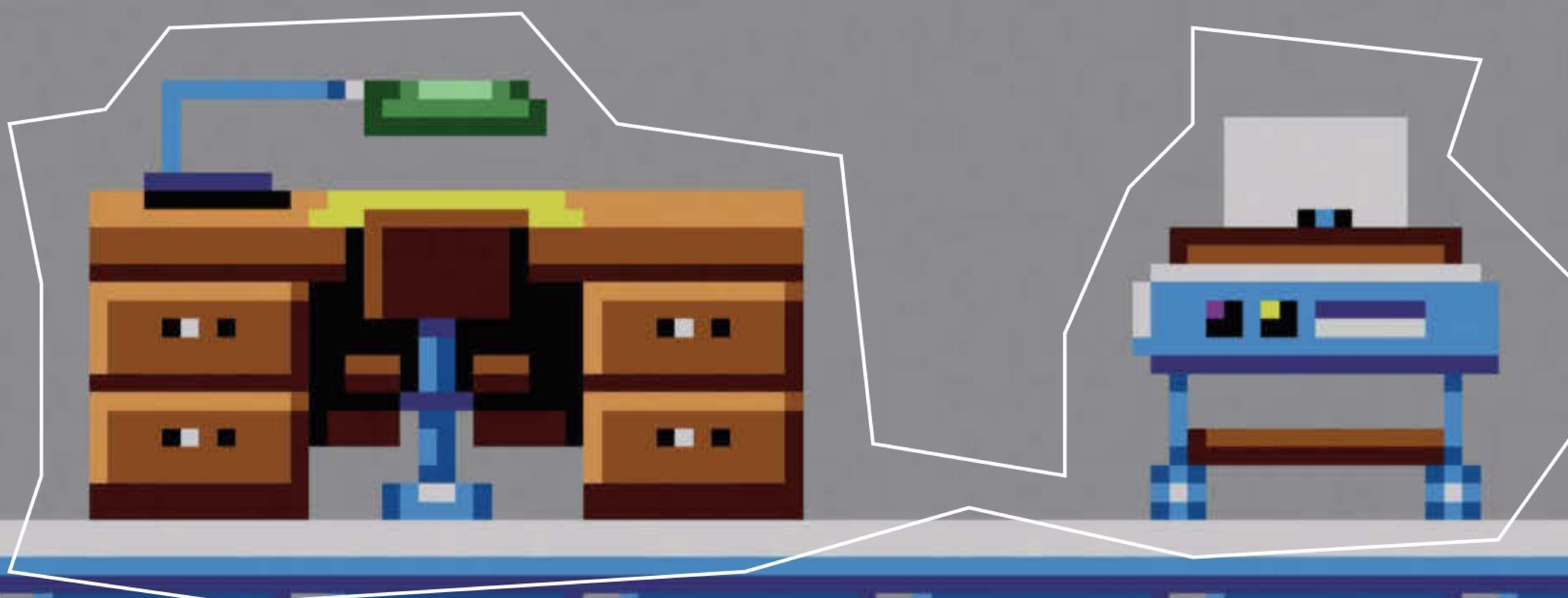
Was wir denken

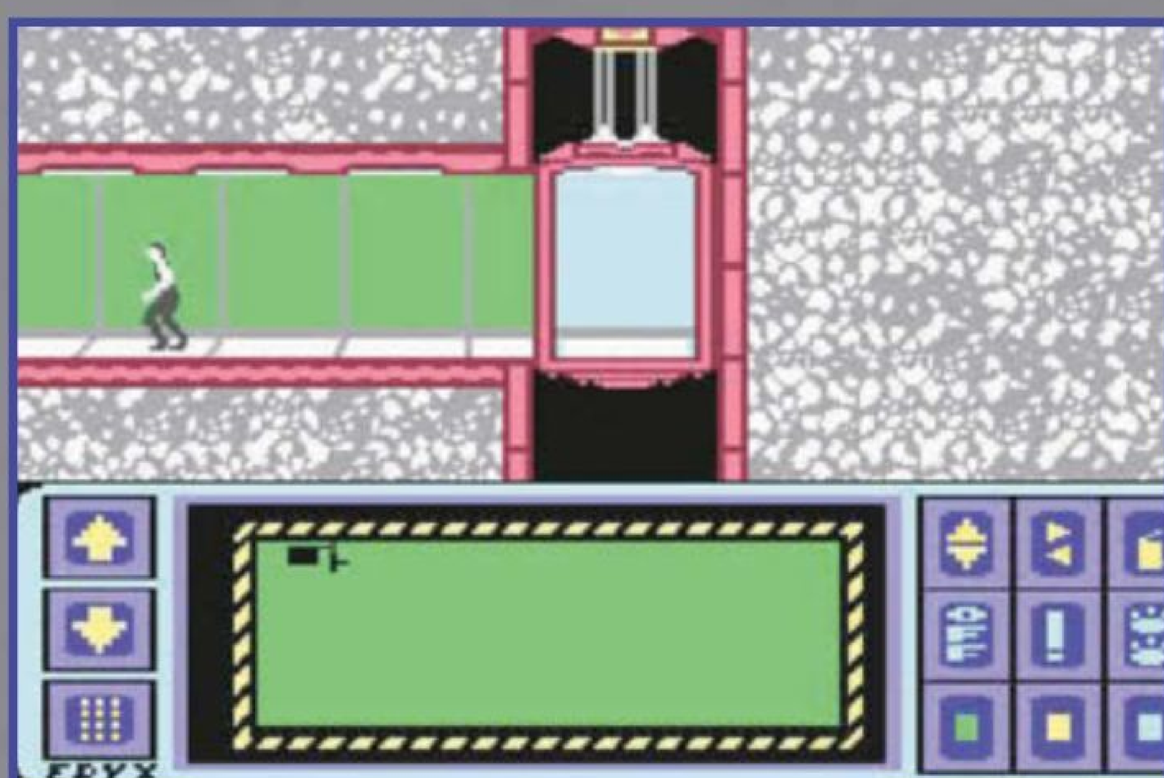
Die VGA-Klötzchengrafik zerbröselt nach drei Sekunden den Sehnerv des Spielers, aber das Spiel selbst hat immer noch ein paar ordentliche Kohlen im Kessel. Es gibt zwar (*Railroad Tycoon 3*!) optisch deutlich schönere Nachfolger, aber das Spielprinzip von Sid Meiers Klassiker ist auch 26 Jahre nach Veröffentlichung noch extrem unterhaltsam.



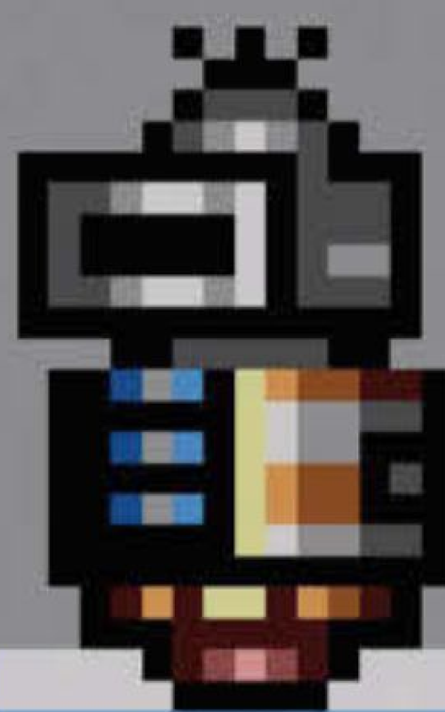
IMPOSSIBLE MISSION

»Another visitor. Stay a while. Staaaaay… forever!« Diese hämische Bleib-für-immer-hier-Begrüßung für den ungebetenen Besucher von Elvin Atombender dröhnte bei jedem Spielstart aus den Boxen, um uns auf unsere schier unmögliche Mission einzustimmen. Auch über 30 Jahre nach dem Release ist *Impossible Mission* von Epyx noch immer spielenswert.





» Das Versteck: Selbstzerstörung nach sechs Stunden.





FAKTEN

» **PUBLISHER:** CBS (US), US GOLD (UK)
» **ENTWICKLER:** DENNIS CASWELL
» **ERSCHIENEN:** 1984
» **PLATTFORM:** C64, ANDERE
» **GENRE:** PLATTFORMER



Bösewichte machen Videospiele seit jeher in den unterschiedlichsten Formen und Farben unsicher, aber eines ist allen gemein: Nie stellen sie sich uns zu Beginn eines Spiels, sondern immer erst ganz am Ende. Oft verbergen sie sich in einer Festung oder einem anderen Unterschlupf, so auch Elvin Atombender in *Impossible Mission*. Der Wahnsinnige bedroht die ganze Welt mit seinen Atomraketen, ein mutiger Agent muss in seinem Untergrund-Bau den Plan vereiteln. Der Bunker besteht aus einem zentralen Aufzugsschacht mit vielen abzweigenden Räumen, die mit Plattformen, diversem Inventar und Puzzles gefüllt sind. Und mit aggressiven Robotern. Unter Zeitdruck muss unser Agent die Zugang-Codes zu Elvins Zentrale finden, mit Grips und Akrobatik.

Verantwortlich für das epische Plattform-Spiel ist Dennis Caswell. Der hatte 1981 seinen Master-Abschluss in Computerwissenschaften gemacht und war dann zum kleinen Spielestudio Arcadia, später Starpath genannt, gegangen. Nach dem Videogames-Crash wurde Starpath, für die Supercharger-





» Die Version fürs Master System sah hübscher aus, spielte sich aber nicht so gut.



» Auch für Atari 7800 gab es eine Umsetzung.

» Als ich grünes Licht für mein Projekt bekam, steckte ich meinen 2600er aus und warf ihn aus dem Büro in den Flur. «

DENNIS CASWELL





Hardware für Atari 2600 bekannt, von Epyx aufgekauft und die meisten Mitarbeiter übernommen.

Dennis erinnert sich: „Ich hatte noch vor dem Abschluss der Fusion die Arbeit an *Impossible Mission* begonnen. Ich erinnere mich noch gut an meine euphorische Stimmung, als ich meinen 2600 gegen einen C64 austauschte. Als ich grünes Licht für mein Projekt bekam, steckte ich meinen 2600er aus und warf ihn aus dem Büro in den Flur", lacht er. „Bis zur Fertigstellung vergingen etwa zehn Monate, auch wenn andere Leute meinen, es hätte weniger Zeit in Anspruch genommen. Ich war definitiv nicht im Detail darauf vorbereitet, als ich die Programmierung begann. Als Erstes entwickelte ich die Laufanimation des Helden, die großen Anteil daran hatten, die Epyx-Oberen vom Projekt zu überzeugen. Die Hauptfigur sollte größer, realistischer und aufwendiger animiert sein als damals in Plattformern üblich."

Die Idee für *Impossible Mission* bekam Dennis durch den Film *War Games – Kriegsspiele.* „Irgendwie führte mich der HAL-artige Rechner in *WarGames* zu einem Plattformer, in dem der Spieler einen von Computern kontrollierten Komplex infiltrieren muss", erzählt Dennis. Für den Namen des Spiels hielt eine TV-Serie her: „Während der Entwicklung hatte *Impossible Mission* lange Zeit keinen Titel. Als die Veröffentlichung näher kam, merkte jemand an, dass es Parallelen zur TV-Sendung *Mission: Impossible [in Deutschland „Kobra, übernehmen Sie", später „In geheimer Mission", Anm. d. Red.]* gäbe. Also tricksten wir ein bisschen und wählten einen ähnlichen Namen, bei dem die Assoziation erhalten blieb."

Wir wollen wissen, wieso es in *Impossible Mission* keine End-Credits gibt. Die Antwort: „Abgesehen von der Sprachausgabe habe ich von der Konzeption über das Design bis hin zur Umsetzung alles selbst gemacht. Ich hatte keinen Grafiker oder jemand für den Sound. Deshalb gibt es keine Credits. Der Titelbildschirm sagt alles, was es zu sagen gibt." Auch sonst musste Dennis alles selbst entwickeln, es gab weder Tools für die Grafik noch für den Sound. Alle Sprites zeichnete er auf und wandelte sie dann in Hex-Strings um, die er von Hand in den Programmcode tippte. „Bei der geringen Auflösung, mit der wir damals arbeiteten, fand ich es leichter, solche Sachen einfach auf Millimeterpapier zu entwerfen, anstatt sie konventionell zu zeichnen und sie dann irgendwie zu digitalisieren."

In *Impossible Mission* müsst ihr als Agent 4125 Elvin Atombender aufhalten. Der war einst ein brillanter Wissenschaftler, ist nun aber verrückt geworden und plant einen Atomangriff auf die Welt. Das Highlight des Spiels ist das große Helden-Sprite und seine Animation. Der Charakter selbst taucht zwar lediglich in diesem Abenteuer und der 1988 veröffentlichten Fortsetzung auf. Die verwendeten Sprites allerdings wurden häufiger wiederverwendet. Epyx nutzte sie in ein paar ihrer späteren Spiele, aber sie wurden auch inoffiziell eingesetzt, etwa in *Kane* von Mastertronic.

Diese Aufmerksamkeit bekam Bösewicht Elvin nicht, der seinem Schöpfer Dennis in Sachen Techniknarrheit und Menschenscheu wohl

Was die Presse sagte …



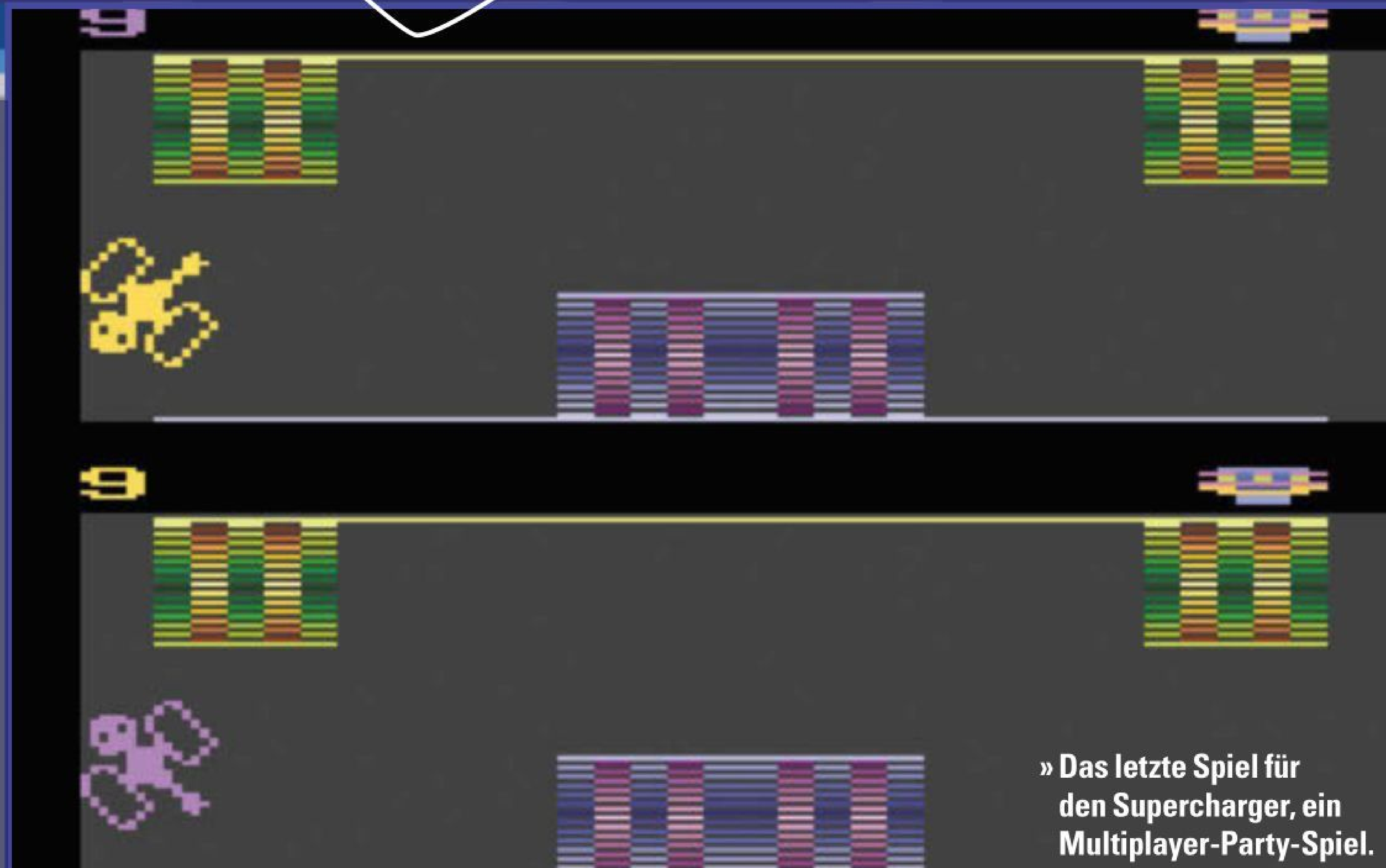
Scan: kultboy.com

Happy Computer Sonderheft 03/85

»HERVORRAGEND ANIMIERTES GESCHICKLICHKEITSSPIEL MIT LOGISCHEN ELEMENTEN.«



»Ich bekam die Idee durch den Films *War Games*, auch wenn es scheint, als gäbe es keine enge Verbindung.« DENNIS CASWELL



» Das letzte Spiel für den Supercharger, ein Multiplayer-Party-Spiel.

PAL KONTRA NTSC

Wer nicht warten wollte, konnte *Impossible Mission* auch einfach in der NTSC-Fassung importieren. Das brachte auf C64 jedoch einen ärgerlichen Fehler mit sich: Wenn ein Roboter die Wand berührt und seinen Elektrostrahl loslässt, stirbt der Agent sofort. Hat der Spieler nicht zuvor an einem Terminal einen Snooze-Befehl eingegeben, ist das Spiel nicht mehr zu schaffen, sollte im betreffenden Raum ein Puzzleteil sein. Der Fehler wurde in einer späteren Version korrigiert, die PAL-Fassung hatte ihn nie. Schlimmer sieht es bei der Version für Atari 7800 aus, wo die NTSC-Fassung generell nicht durchgespielt werden kann. Auch hier ist das Problem bei der PAL-Fassung nicht vorhanden.

ähnlicher ist als der Held: „Ich habe mich für eine Karriere als Programmierer entschieden, da ich es einfach und unterhaltsam fand, und da ich mir sicher war, davon leben zu können. Ich bin zudem sozial ziemlich unangepasst und bevorzuge die Gesellschaft von Geräten oft mehr als die von Menschen."

Wie so oft in den 80ern war eines der größten Probleme beim Programmieren von *Impossible Mission*, mit dem knappen Speicherplatz auszukommen. Das stellte Dennis insbesondere bei der Spielfigur vor Probleme: „Für den Agenten gab es eine Menge Animations-Frames, und er musste in beide Richtungen laufen. Am Ende ließ ich einfach die Frames für eine Richtung im Speicher, und das Spiel drehte sie bei Bedarf hin und her. Der größte Part des Programmcode war wohl damit beschäftigt, und das Umkehren der Sprites beanspruchte einen großen Teil der Prozessorleistung! Zum Glück war *Impossible Mission* ansonsten nicht so rechenintensiv, es gab genügend Spielraum."

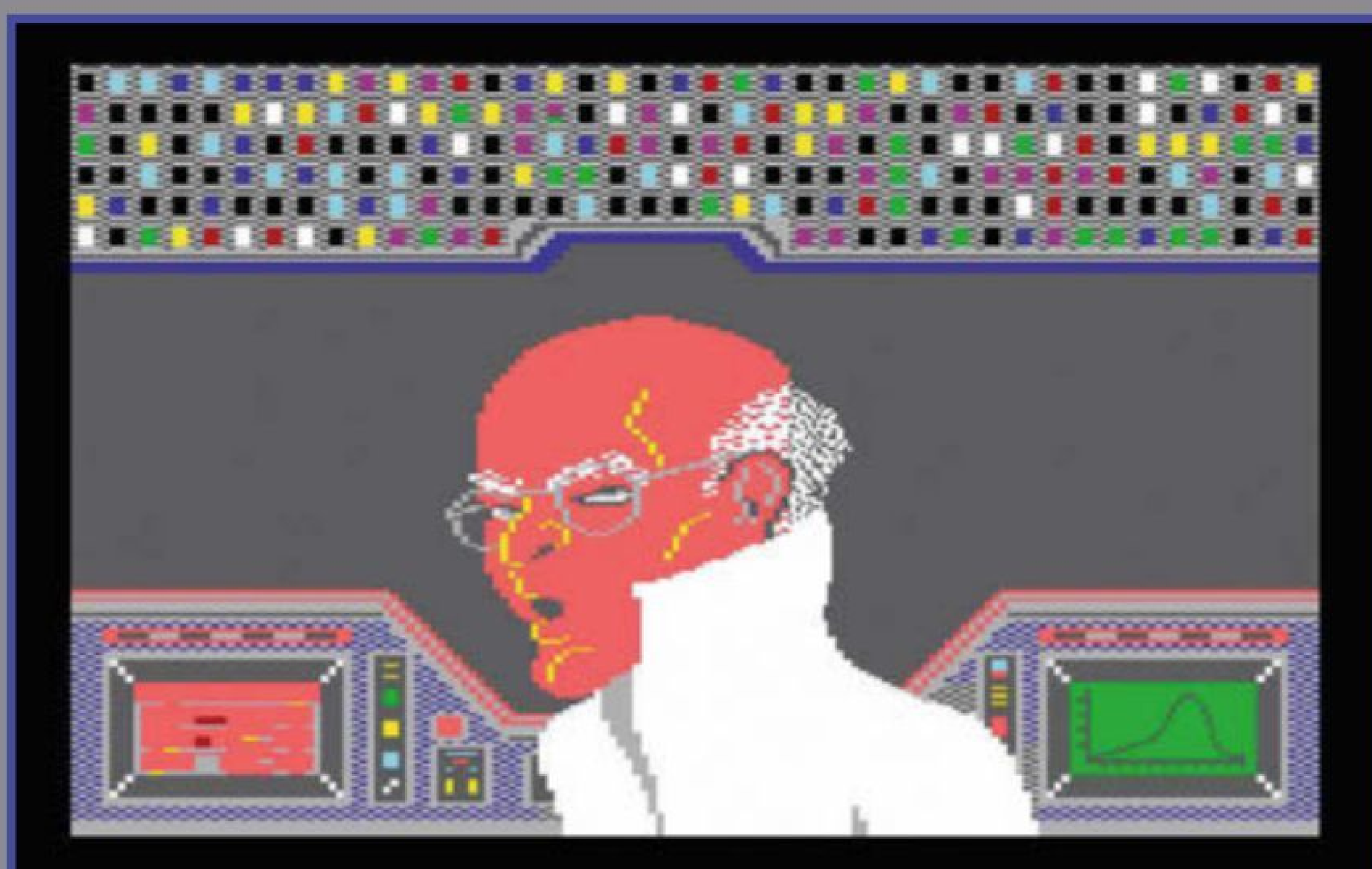
Um das Spielziel zu erreichen, müsst ihr alle 32 Räume innerhalb von sechs Stunden erkunden. Verbunden sind die Räume, die bei jedem Spielstart neu angeordnet werden, durch Korridore und Fahrstuhlschächte. In den Räumen gilt es, Wachroboter zu umgehen, von denen euch manche auch aktiv verfolgen oder mit Blitzen beschießen. Werdet ihr getroffen oder sterbt sonstwie, werdet ihr an den Anfang des Raums zurückgesetzt, und euer Zeitkonto reduziert sich um wertvolle Minuten.

Kleine Fahrstuhlplattformen und Lücken auf den verschiedenen Ebenen zwingen euch zum Einsatz eines Saltosprungs.

Um das Spiel abzuschließen und Elvin Atombender in seiner Kommandozentrale zu stellen, müsst ihr ein neunstelliges Passwort finden. Zur Rekonstruktion jedes Buchstabens braucht ihr Lochkarten, die in jeweils vier Teile zerrissen sind. Finden könnt ihr die Teile in Objekten wie Tischen, Toiletten oder Bücherregalen. Wir fragen Dennis, was eine Passwort-Code in einem Sofa zu suchen hat, und er schmunzelt: „Ich stellte mir den Untergrundkomplex nicht bloß als Arbeitsplatz von Elvin vor, sondern auch als seine Wohnstätte, also schien das zu passen. Den Überfluss an Badezimmern, Bücherregalen oder was auch immer könnte man seinem exzentrischen Einsiedlerdasein zuschreiben."

Die ganzen Einzelstücke dann auch noch zusammenzufügen, war ein eigenes, kompliziertes Kombinationsrätsel. Dennis spielt diese geniale Idee herunter: „Das ist wirklich nur ein normales Puzzle. Aber man braucht Grips, um die Teile zusammenzusetzen. Du musstest in der Lage sein, Bilder in deinem Kopf zu reflektieren und übereinander zu legen. Das war eine ganz andere Herausforderung, als die Gegner zu überlisten. Oft hatten die Leute, die gut mit dem Joystick umgehen konnten, Probleme mit den Puzzle-Stücken."

Was die verschiedenen Varianten des Passworts selbst angeht, meint



» Elvin in seinem Element: Raketen werden gleich abgefeuert …

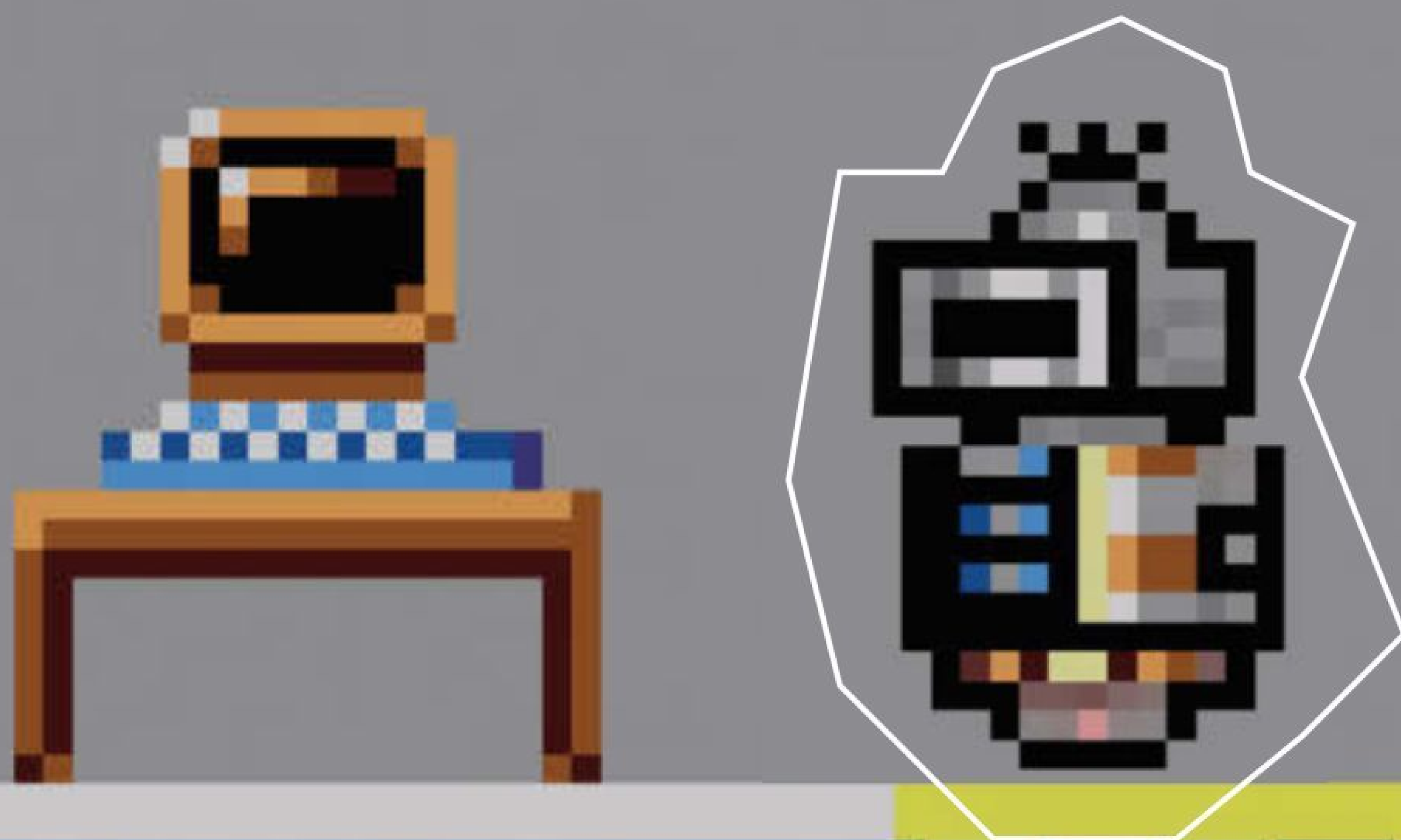




» Monotone Grafik auf dem Spectrum.



» Weitere Spiele der Reihe: *Impossible Mission 2* (1988), *Impossible Mission 2025* (1993-94)



Dennis: „Ich habe vermutlich die ersten acht Neun-Buchstaben-Begriffe genommen, auf die ich gestoßen bin. Vor Kurzem habe ich eine Auflistung der Passwörter aus *Impossible Mission* in einer Schublade gefunden. Sie lauten Swordfish, Asparagus, Artichoke, Crocodile, Alligator, Albatross, Butterfly und Cormorant."

Macht euch keine Hoffnung, dass euch die Kenntnis der Passwörter im Spiel etwas bringt: Ohne die manuelle Rekonstruktion könnt ihr sie nicht verwenden. Aber auch wenn heute noch manch einer Probleme hat, *Impossible Mission* durchzuspielen, so schwierig ist es gar nicht, man darf einfach nicht zu häufig sterben, weil dann die Zeit knapp wird.

Außerdem entlohnt euch *Impossible Mission* mit einem tollen Endbildschirm und einer weiteren fabelhaften Sprachausgabe, an deren Einbau sich Dennis noch gut erinnert: „Das war wirklich digitalisierte Sprache. Electronic Speech Systems, die auch die Software stellten, um die Sprachausgabe auf dem Commodore 64 zu reproduzieren, machten die Aufnahmen. Ich sagte ihnen, ich will, dass das Spiel spricht. Sie fragten mich, welche Art von Stimme ich mir dafür vorstelle, worauf ich antwortete, dass ich einen englischen Typ um die 50 haben will. So wie ein Bösewicht in *James Bond*. Man sagte mir, dass so eine Person unter ihren Angestellten sei. Anstatt also einen Schauspieler anzuheuern, ließen sie es ihn proberen. Ich fand ihn sehr gut. Getroffen habe ich ihn nie, aber soweit ich weiß, wurden die Aufnahmen abgesehen von der Digitalisierung nicht abgeändert oder sonst irgendwie weiterverarbeitet. Es wäre aber gewiss möglich, dass ESS das ohne mein Wissen tat."

Nach dem Release wurde Dennis' Werk mit Lob überschüttet und gewann 1985 sogar den *British Microcomputing Award* als bestes Spiel des Jahres. Eigentlich kein Wunder, reizt doch gerade die begrenzte Zeit von sechs Stunden dazu an, es immer wieder und wieder zu probieren. *Happy Computer* schrieb 1985: „*Impossible Mission* ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es sowohl auf Joystick-Präzision wie auch auf logisches Denken und strategisches Vorgehen ankommt. Der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch, dafür macht das Spiel aber auch besonders lange Spaß."



» Die von US Gold vertriebene UK-Box.

Nach *Impossible Mission* half Dennis noch bei der Fertigstellung von *Pitstop II*, zerstritt sich danach aber mit dem Management von Epyx und verließ die Firma. Später entwickelte er eine Reihe von Lernspielen und wäre anschließend beinahe wieder zu Epyx zurückgekehrt, um für Lynx zu entwickeln. Allerdings, verrät er uns, „stellte Epyx fest, dass sie es sich nicht leisten konnten, jeden anzuheuern." Dennis hatte auch nichts mit dem C64-Sequel von 1988 zu tun, das von Novotrade in Ungarn programmiert wurde.

Dennis entwickelte stattdessen *Ultimate Air Combat* für NES und zuletzt *Battle Bugs* für Sierra, in dessen Zuge er ironischerweise wieder bei Epyx landete. Dann aber geriet er in raueres Fahrwasser: „Bis *Battle Bugs* wurde jedes Spiel, an dem ich arbeitete, fertiggestellt und veröffentlicht. Danach änderte sich mein Glück radikal. Nichts von dem, was ich für Sega oder 3DO machte, kam je in den Handel. Ich entschied schließlich, dass ich nicht länger in die Spielebranche gehöre, und habe sie verlassen."

Heute lebt Dennis Caswell mit seiner Frau und zwei Kindern bei Seattle. Er arbeitet in der Luftfahrtindustrie. Die letzten Worte gehören ihm: „Ich danke euch für die Gelegenheit, meine Jahre in der Spielebranche zu rekapitulieren. Ich bin wirklich erstaunt, dass sich überhaupt noch jemand an diese Sachen erinnert!"

» Leute, die gut mit dem Joystick umgehen konnten, hatten oft Probleme mit den Puzzle-Stücken. « DENNIS CASWELL

ANDERE SYSTEME

Nach dem Erfolg von *Impossible Mission* wollte Epyx natürlich auch andere Systeme damit beglücken. Allerdings gelang es keiner der vielen Umsetzungen so richtig, das Spielgefühl des C64-Originals einzufangen. Die Version für Segas Master System ist zwar hübscher, aber die Steuerung fühlt sich schlechter an. Von den anderen Ports spielt sich die Fassung für BBC Micro noch am besten. Die NTSC-Version für Atari 7800 hat einen üblen Bug, bei dem man Puzzlestücke unmöglich erreichen kann, und gibt dem Namen des Spiels damit eine unrühmliche Note. Erst vor ein paar Jahren behob ein Hobby-Entwickler das Problem und stellte ein funktionierendes ROM zur Verfügung. Die PAL-Version hatte den genannten Bug von Beginn an nicht.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

PHASER PATROL
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1982

ESCAPE FROM THE MINDMASTER
SYSTEM: ATARI 2600
JAHR: 1982

ULTIMATE AIR COMBAT
SYSTEM: NES
JAHR: 1992



Rogue

SEIT 40 JAHREN: DIE ANGST VOR DEM KLEINEN C!

30
1980 ● MS-DOS
DIE BESTEN 100 SPIELE

» RETRO-REVIVAL

ORIGINALVERSION
» UNIX
» GLENN A. WICHMAN, MICHAEL TOY
» 1980

VORGESTELLTE VERSION: BROGUE
» WINDOWS (IPAD)
» BRIAN WALKER
» 2009 (2013)



Von Jörg Langer

Ich bekenne: Für dieses Retro-Revival habe ich nicht die Originalfassung von *Rogue* gespielt, zumal meine Sozialisierung mit den Roguelikes in den 80ern mit *Moria* und *Omega* begann. In diesen lernte ich, dass es einem Computerspiel helfen kann, wenn es nur ASCII- und Unicode-Zeichen verwendet statt echter Grafik – weil die eigene Fantasie einspringt und schon nach wenigen Minuten aus dem Buchstaben-Salat, den ihr rechts seht, finstere Höhlen, fabelhafte Schätze und fiese Monster macht.

Da ich gerade bei den Bekenntnissen bin: Ich habe für dieses Retro-Revival gar nicht *Rogue* gespielt, sondern die moderne Fassung *Brogue* – sie hält viele Onscreen-Infos parat, die dem Original fehlen, und wartet mit schicken Beleuchtungs- und Halluzinationsfarbeffekten auf. Dennoch werdet ihr keinen Pixel auf dem Bildschirm sehen, der nicht aus einem Standard-Zeichensatz stammt! Und schließlich habe ich *Brogue* für dieses Retro-Gamer-Heft noch nicht einmal am PC gezockt – sondern auf dem iPad. Das aber nur der zusätzlichen Coolness wegen, dass ein 40 Jahre altes Spielprinzip, grafisch fast unverändert, sich mühelos auf Apples Tablet spielen lässt und mit neuzeitlichen Pixelgrafik-Derivaten wie *100 Rogues* mühelos den Boden aufwischt.

Ich bin ein **@**. Vor mir ein gelbes **/**, von rechts naht ein **g**. Um Himmels Willen, ist es ein grünes **g** oder ein rosa **g**? Ein rosa **g** wäre gar nicht gut, denn dann wäre ich auf einen Goblinmagier getroffen, und der kann fiese Spectral Blades herbeizaubern. Aber es ist nur ein braunes **g**, also ein normaler Goblinkrieger. In aller Seelenruhe (alle echten Rogues funktionieren rundenweise) gehe ich einen Schritt vor, schnappe mir das /, das sich als Zauberstab unbekannter Funktion entpuppt. Da ich meinen mutigen Tag habe (so beginnen übrigens in *Rogue* oft die Letzten Worte übereifriger Helden…), probiere ich ihn einfach auf das nahende **g** aus – und siehe da, es ist ein Blitzstab, der den Goblin wegbrutzelt.

Überhaupt hilft es, mit einer gewissen Neugier an die Sache ranzugehen und nicht an den jederzeit drohenden Permadeath zu denken. Ich finde derart viele Spruchrollen, Stäbe und Zaubertränke – so viel Identifizierungszauber gibt es in allen 26 Levels des Dungeons nicht! Also gehe ich ab und zu an eine ruhige Stelle, möglichst ins kniehohe Wasser, und probiere die mir unbekannten Artefakte im Inventar einfach aus: Stärke gestiegen! Giftwolke ausgelöst! Levitiert! Alle Monster herbeigerufen! Feuerbombe gezündet! Schwert verzaubert! – das sind so die üblichen Ergebnisse meiner Experimente.

Der Reiz der immer neu ausgewürfelten Dungeon-Levels ist nicht, dass im untersten das Amulett von Yendor darauf wartet, zum Ausgang gebracht zu werden (was mir in drei Jahrzehnten nie gelungen ist). Der Reiz ist, wie viele Details schon im alten *Rogue*, erst recht aber in einer werksnahen Hommage wie *Brogue* stecken. Da finden sich Schatzräume, in denen ich kleine Puzzles lösen muss, da verliere ich beim Schwimmen Gegenstände, die von der Strömung davongetragen werden. Allerlei Zustandsänderungen von „vergiftet" über „halluzinierend" bis hin zu „umnachtet" machen mir zu schaffen. Und dann sind da diese ganzen Klein- und Großbuchstaben, und hinter jedem verbirgt sich eine andere Gefahr und eine andere Vorgehensweise. So ist es extrem wichtig, zwischen einem j und einem J zu unterscheiden – Ersteres ist eine schwächliche Hyäne (Jackal), Letzteres ein Geleekloß (Jelly), der sich gerne bei jedem Treffer teilt.

Vor allem das Zusammenspiel dieser Monster, ihrer Angriffsarten, meinen Verzauberungen und Waffen sowie der Umgebung (Wasser, Lava, Nebel, giftige Sporen, Pfeil-Geschütztürme und so weiter) führt zu Situationen, wie man sie in heutigen Computerspielen so gut wie nicht mehr erleben kann. Wer brennend einen haarsträubenden Kampf über mehrere Dungeon-Levels hinweg gewinnt und zwei Lebenspunkte vor dem Flammentod endlich ins Wasser springt, nur um von einem miesen kleinen Zitteraal (e) getötet zu werden, oder wer einen „Jahrhundertlauf" hat und in Level 10 bereits armiert ist wie ein magisch getunter Sondereinsatzkommando-Ritter, um dann kurz darauf schmachvoll zu verhungern – der spürt die Faszination von *Rogue*. Dort, wo's wehtut.

You (lit)
Health
Nutrition
Str: 15 Armor: 7?
Gold: 1112

a: Acid mound
Health
(Hunting)

v: Vampire bat
Health
Flying
(Hunting)

v: Vampire bat
Health
Flying
(Wandering)

v: Vampire bat
Health
Flying
(Sleeping)

[: Banded mail <15>

\: A staff of lightning [?/3]

\: A staff of blinking [?/2]

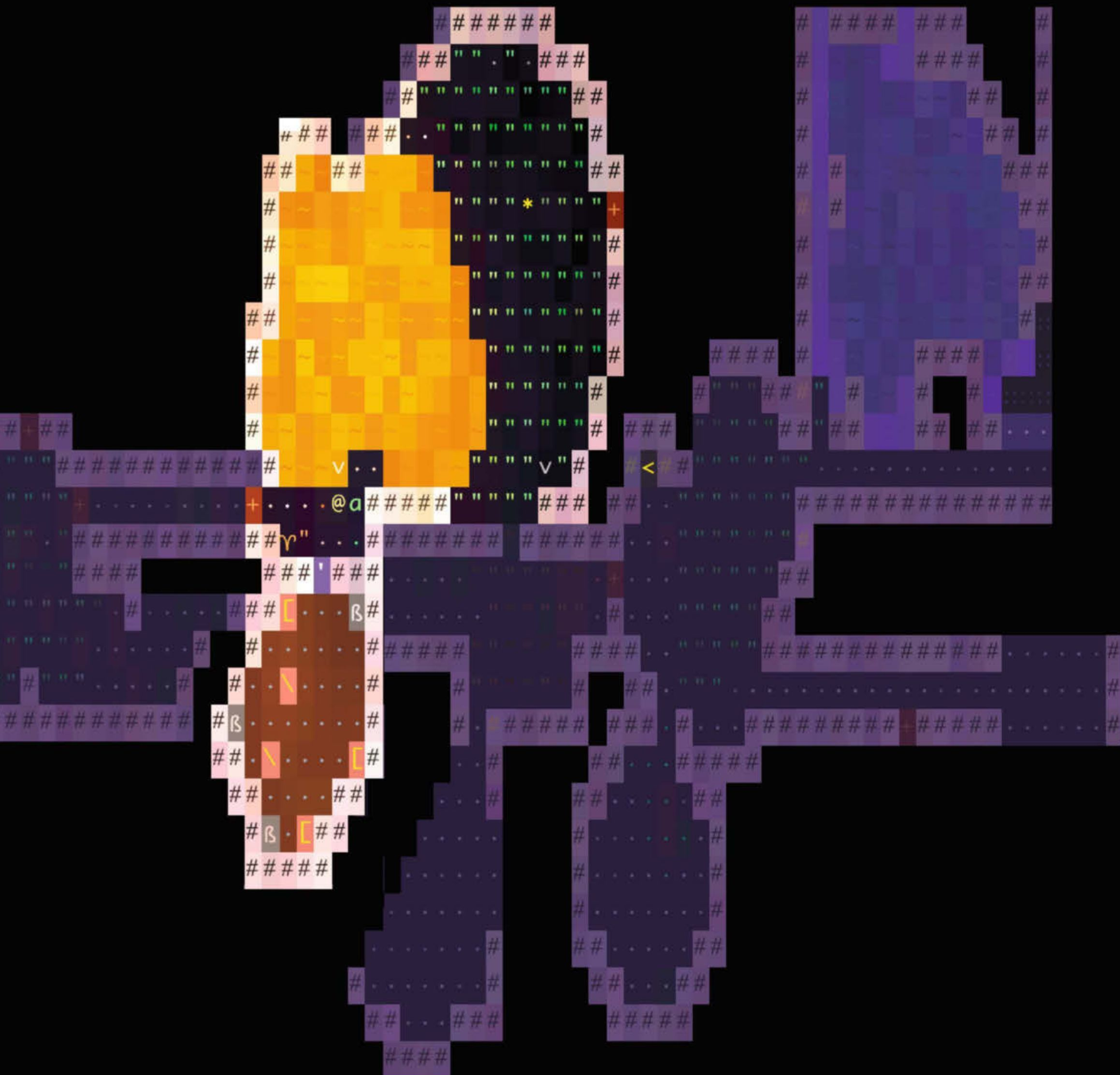
-- Depth: 7 --

You hit t
Throw a d

The floor
Explor

he vampire bat.

art where? (<hjklyubn>, mouse, or <tab>)



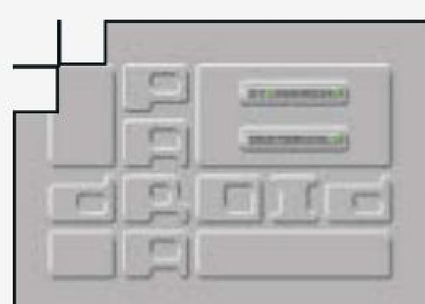
is splattered with blood.

e | Rest (z) | Search (s) | Menu | Inventory



Mit *Paradroid* schuf Andrew Braybook einen wahrlich zeitlosen Action-Denkspiel-Klassiker.

Paradroid

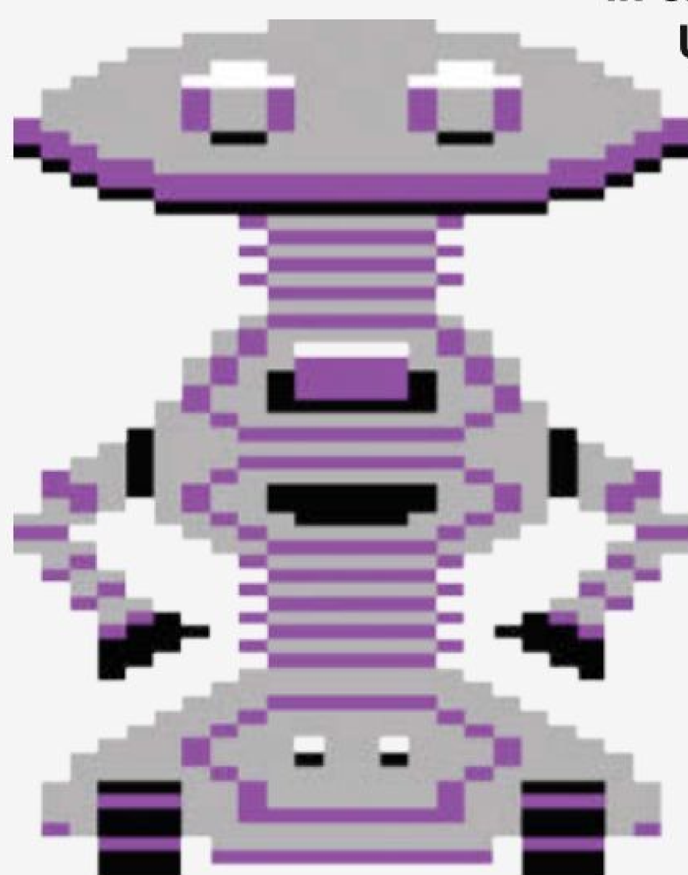


FAKTEN

- » **PUBLISHER:** HEWSON
- » **ENTWICKLER:** CRAFTGOLD
- » **JAHR:** 1985
- » **PLATTFORM:** C64
- » **GENRE:** ACTION/PUZZLE

Nachdem Andrew Braybrook *Gribbly's Day Out* fertig gestellt hatte (siehe Bericht in Retro Gamer 2/2014), ging es für den englischen Programmierer gleich mit der Arbeit am nächsten Spiel weiter: „Es gab keine große Pause zwischen den Spielprojekten, wir wollten unseren Schwung nicht verlieren. Wir hatten die Angewohnheit, die finale Version des Programmcodes auszudrucken und dann Kommentare hinzuzufügen. Es wäre nicht zweckmäßig gewesen, Diskettenplatz für Anmerkungen im Code zu verschwenden – also verbrachten wir zwei, drei Tage damit, Notizen auf Papier zu schreiben. Zur Routine gehörte es auch, die Launch-Veranstaltung zu besuchen, gewöhnlich in einer Bar irgendwo in London.

Und wir besuchten zwei, drei Redaktionen, um das Spiel bei den Magazinen zu promoten."



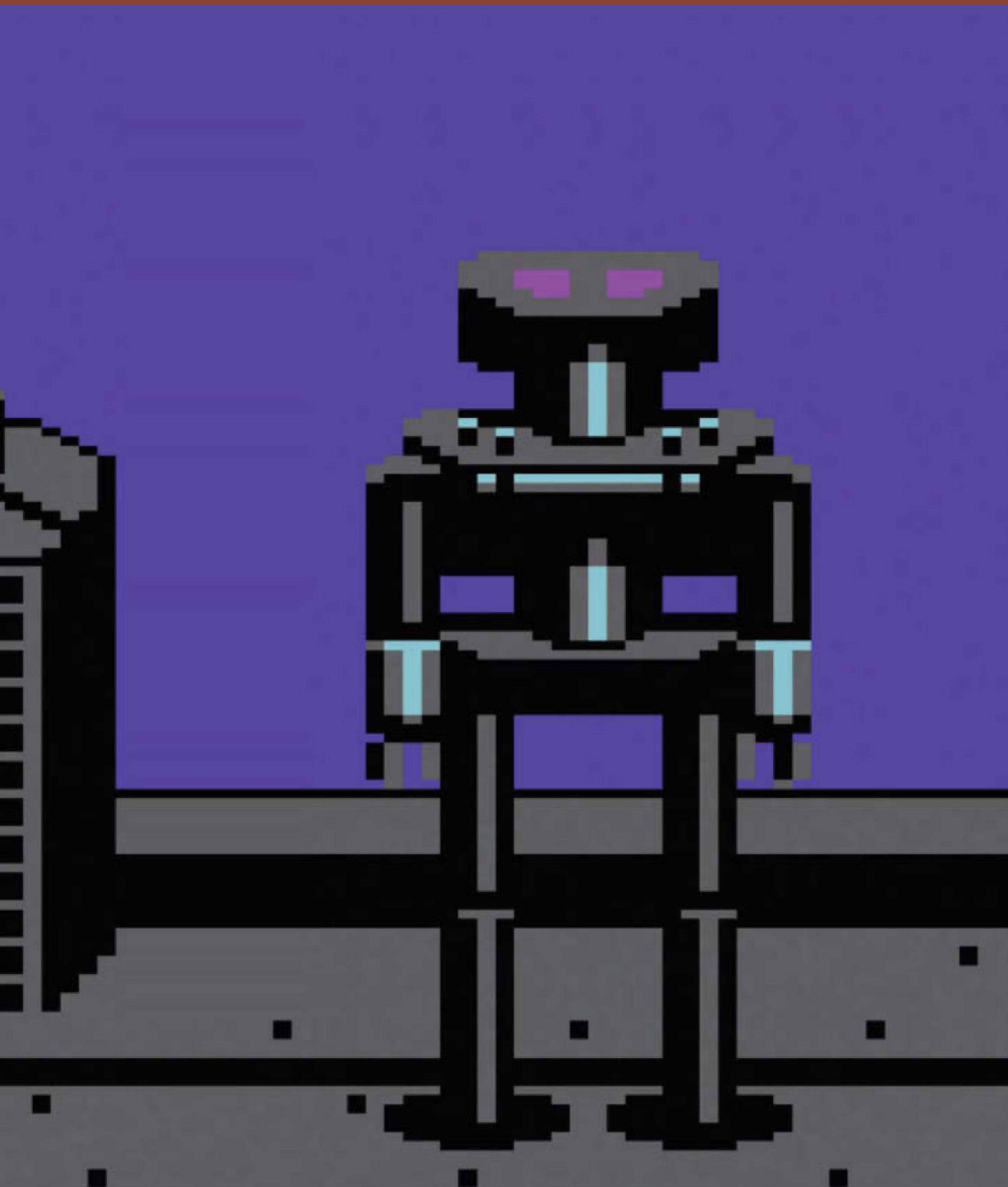
Einer dieser Redaktionsbesuche hatte weitreichende Auswirkungen, „Das passierte alles, als wir *Gribbly's* in die Büros von *Zzap! 64* in Ludlow brachten. Die Leute dort mochten es und [Chefredakteur] Chris Anderson war darauf aus, so etwas wie ein Tagebuch fürs nächste Spiel zu drucken. Wir fanden, dass das ganz spaßig sein könnte. Also schrieb ich jeden Abend einen Absatz über die Ereignisse des Tages. Auf dem Weg zum Haus von [Programmierer-Kollege] Steve Turner dachte ich darüber nach, was ich an dem Tag tun würde – das war all die Planung, die ich brauchte."

Andrew verrät die Hautinspiration für *Paradroid*: „Es basierte ursprünglich auf einem COBOL-Spiel namens *Survive*, das ich sechs Jahre vorher auf einem Mainframe-Computer geschrieben hatte. Die Aufgabe bestand darin, der letzte überlebende Spieler zu sein. Es war ein Multiplayer-Spiel und hatte auch zwei computergesteuerte Killer. Die Spieler taten sich also zunächst zusammen, um die Computergegner auszuschalten, und kämpften am Ende gegeneinander."

Paradroid verwendete eine charakteristische Vogelperspektive-Ansicht, bei der sich die Robotertypen sich nur durch die angezeigte Seriennummer voneinander unterscheiden. „*Gribbly's* zeigte mir, wie ich Sprites animieren und dabei eine Menge Bytes sparen konnte. Doch bei der Ansicht von oben brauchst du mindestens acht Animationsrichtungen, und das wäre zu viel gewesen. Dann kam ich darauf, dass ich die Roboter nur im Konsolen-Nachschlagewerk detailliert zeigen könnte. So würden die Leute sie auch mal von der Seite sehen und dadurch vielleicht die Ingame-Darstellung mit Nummern akzeptieren. Ich war auch vom Black-Sabbath-Album *Technical Ecstasy* beeinflusst, denn das zeigte eine Blaupause von zwei Robotern." Bei der von Andrew angesprochenen Zeichnung handelt es sich übrigens nicht ums Außencover, sie befindet sich vielmehr auf der Hülle mit den Liedtexten.

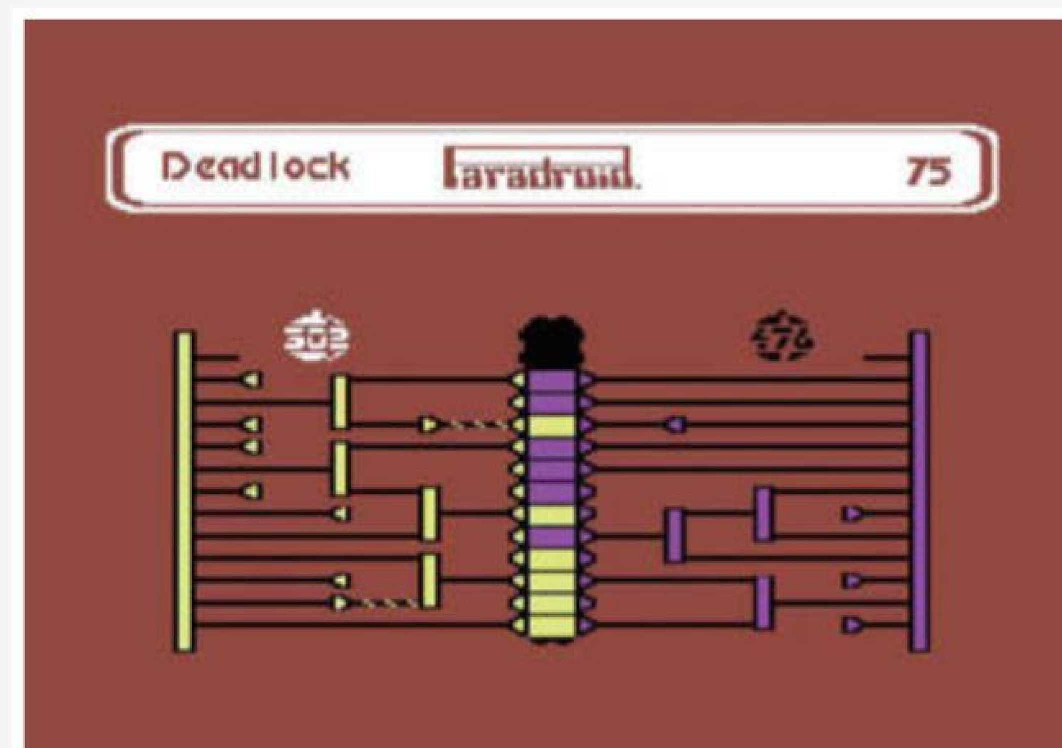
Andrew fährt fort: „Ich hatte versucht, einige Schiffsgrafiken zu zeichnen, aber fand es schwierig, ein gutes Aussehen im Multicolor-Grafikmodus hinzukriegen. Der Einzelfarben-Modus diktierte einen Maßstab der Grafiken, der nicht zu einem möglichst realistischen Aussehen passte. So wurde die Idee geboren, dass das Spielfeld eine Art Radarkarte ist. Gut möglich, dass der Film *Aliens* ebenfalls einen Einfluss auf den Look hatte." Eine Programmroutine machte die Angelegenheit auf dem C64 kompliziert: Die Roboter-Grafiken wurden nur auf dem Bildschirm gezeigt, wenn sie durch die Sichtlinie des Spielers erkennbar waren. „Das war ein Feature von *Survive*. Es war sehr interessant, mit nur drei Registern eine Funktion zu schreiben, die das effizient löst. Wir hatten den alten COBOL-Code als Anhaltspunkt, aber es dauerte eine Weile, es richtig hinzukriegen. Ich erinnere mich auch an einen mysteriösen Crash, der mich drei Tage kostete."

Paradroid wurde rund um den vorhandenen Code programmiert, der Andrew zur Verfügung stand: „Wir pflegten das jeweils letzte Spiel auseinanderzunehmen. Dinge wie die Scrolling-Routine, der Sound-Player, Input- und Bewegungsroutinen wurden aufgehoben, vielleicht etwas optimiert und getestet, bevor wir mit dem neuen Spiel begannen." Er fährt fort: „Das brachte uns etwas Zeit, um über die Designs nachzudenken. Ich besaß ein Buch mit Schriftarten und hatte von *Gribbly's* ein Multi-Character-Anzeigesystem





» [C64] Die überarbeitete Grafik von *Heavy Metal Paradroid*, das als Billigspiel erschien.



» [C64] Endet ein Transfer-Duell unentschieden, wird es wiederholt.

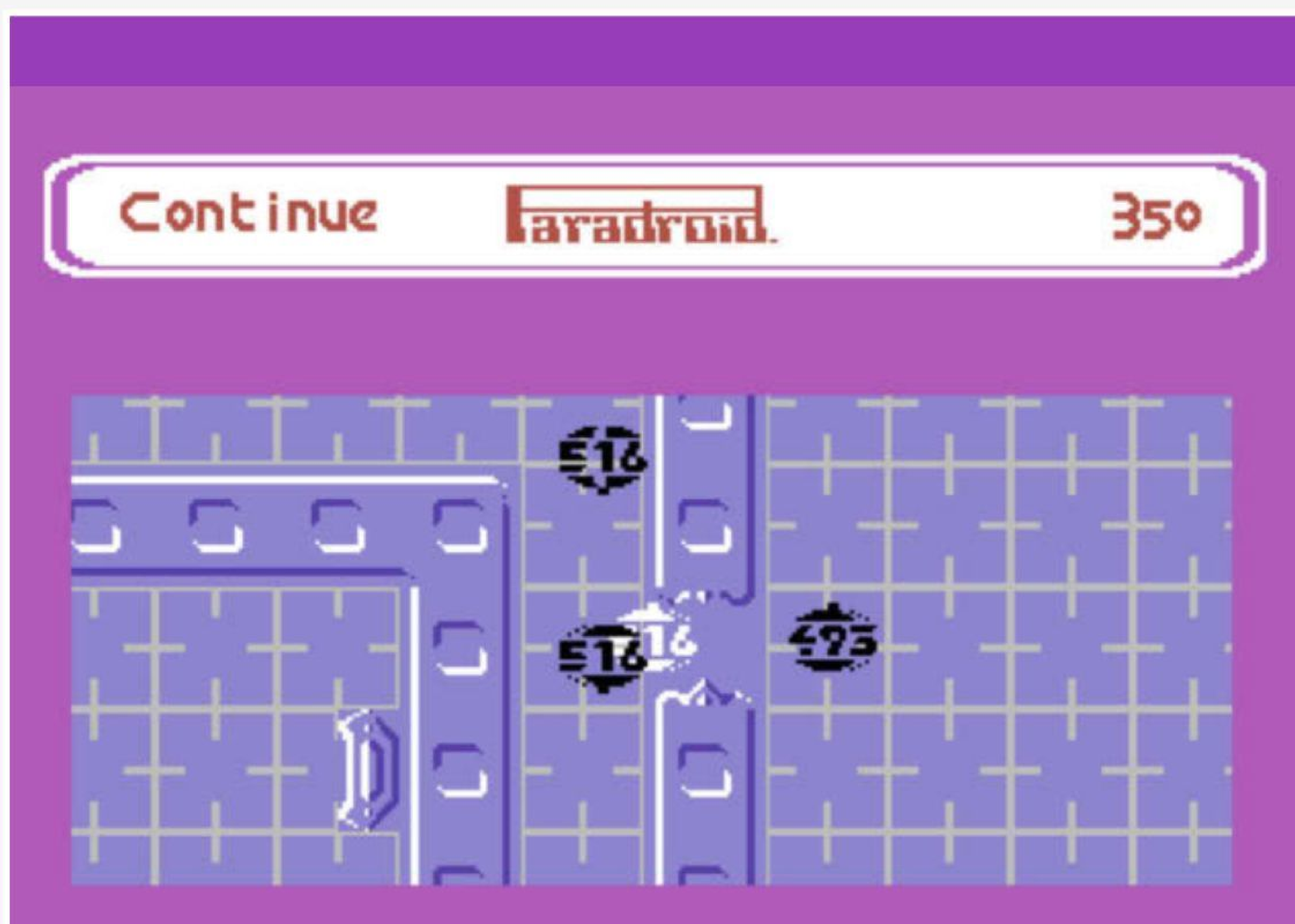
» Ich selbst schaffte es nur etwa bis zum vierten Schiff. «

SO ERMITTELTE ANDREW BRAYBROOK, DASS *PARADROID* „SCHWER GENUG" WAR

geerbt. Es erlaubte, mir Buchstaben aus zwei Zeichen hohen Grafiken zu bilden; für Großbuchstaben waren 2 mal 2 Zeichen nötig. Ich brauchte eine futuristischere Schriftart und machte mich daran, eine aus dem Buch abzuzeichnen. Ich hatte ein paar Editoren für die Sprites und Character-Sets gekauft, die mir das Leben leichter machten." Während der Produktion wurde reichlich Papier verbraucht: „Wir haben vieles niedergeschrieben, Diagramme, Formeln, solche Sachen eben. Wir programmierten auf dem Spectrum und dem C64, beide waren nicht gut dafür geeignet, mehrere Applikationen gleichzeitig zu laden. Deshalb war ein Papierblock immer praktisch."

In *Paradroid* werden beim Andocken an eine Konsole kleine Porträts für die 24 Roboter-Typen gezeigt. „Ich hatte ein gewisses Budget für die Anzahl der Sprites. Also habe ich mich drangemacht, ein System zu designen, das Multicolor-Bilder von links nach rechts spiegelt, um bei der Bilderanzahl zu sparen. Ich wollte die Droiden anhand ihrer ID-Nummer gruppieren, da schienen drei verschiedene Roboter pro Serie gerade richtig zu sein. Ich variierte die Roboter-Eigenschaften mit unterschiedlicher Geschwindigkeit und Bewaffnung, woraus sich Anregungen für Designs ergaben." Nicht von ungefähr kam Modell Nr. 883 den Zuschauern der TV-Serie *Doctor Who* irgendwie bekannt vor: „Ich bin ein Riesenfan, und 883 war eine Anspielung auf die Daleks. Das wurde ein wenig heikler, als ich sie auch in die 16-Bit-Versionen [*Paradroid 90*] packen wollte. Wir hatten die komplette Grafik gezeichnet, verloren in letzter Minute aber den Mut und änderten sie noch. Ich hatte früher schon ein Dalek-Spiel auf dem Mainframe gemacht, mit Buchstaben als Grafikersatz."

Das Feedback während der Testphase führte zu Änderungen bei der Steuerung. „Ich hatte ein paar misslungene Kontrollmodi, bei denen das Schießen ein Problem war. Ich begann mit einem separaten, beweglichen Fadenkreuz. Ein stillstehendes Ziel konntest du damit zwar leicht treffen, aber es war für sich bewegende Gegner ungeeignet. Du musstest zum Zielen stillstehen und wurdest damit zur leichten Beute. Die zweite Methode verwendete ein vor dem Spieler schwebendes Fadenkreuz, aber das bedeutete, dass du dich geradlinig auf das Ziel zubewegen musstest. Dadurch wurdest du auch hier zu einem leichten Opfer und bist leicht mit dem Gegner kollidiert, wenn er deinen Schüssen widerstanden hatte."



» [C64] Den 516 gönn ich mir: Feuerknopf gedrückt halten und in den Ziel-Droiden dotzen, um ein Übernahme-Duell zu initiieren.

ALLE MANN AN DECK

Andrew Braybrook gewährt Einblicke in das Schiffsdesign.

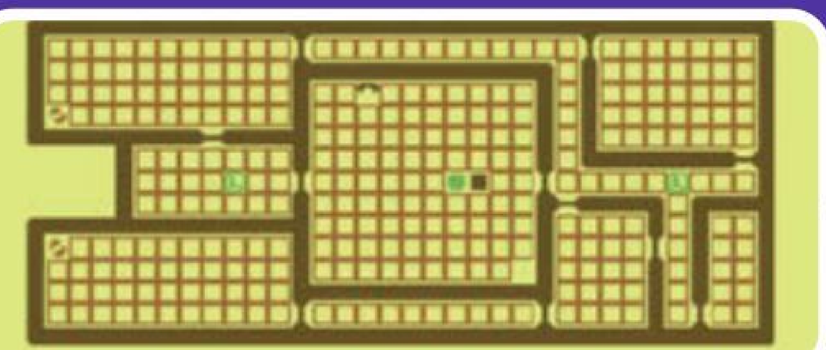


ÜBERWACHUNG

1 „Zwei verschiedene Lifte führen zu den Hälften des Überwachungsdecks, die beide von Robotern befreit werden müssen."

FORSCHUNG

5 „Hier stecken Crew-Droiden, eventuell auch Wächter."



LUFTSCHLEUSE

2 „Vier Energieauflade-Felder an einem Ende und ein einzelner Lift am anderen. Dieses Deck ist meist spärlich bevölkert."

REAKTOR

4 „Hier findest du Crew- und Wartungs-Droiden. Da sie nicht gut bewaffnet sind, dienen die Crew-Droiden als Zwischenstation auf dem Weg zu größeren Robotern."



TECHNIK

13 „Auf diesem Deck tummeln sich vor allem Crew-, Wartungs- und vielleicht auch Nachrichten-Droiden."

WARTUNG

14 „Hoher Anteil von Wartungs-Droiden, für Notfälle gibt's auch Modelle mit niedrigem Level."

11 MITTLERER FRACHTRAUM

OBERER FRACHTRAUM

6 „Die Fracht besteht vor allem aus Kampf-Droiden, stellt euch deshalb auf eine Menge gefährlicher Gegner ein." Das gilt auch für das große Deck eine Ebene tiefer, in dem 883-Modelle patrouillieren.

▶ Das Andocken an andere Roboter bei gleichzeitigem Halten des Feuerknopfs initiierte den Transfer-Modus. Mensch und Roboter kämpften sodann per Minispiel um die Herrschaft über eine Computerplatine. War der Spieler siegreich, erlangte er Kontrolle über den herausgeforderten Roboter. Doch eine Niederlage konnte das Ende bedeuten, wenn der Spieler beim gescheiterten Übernahmeversuch die „Beeinflussungseinheit" 001 steuerte. Andrew erläutert: „Ich brauchte einen Weg zum Ausbalancieren des Spiels, der es schwierig macht, in einem Rutsch zu weit nach oben in der Roboter-Hierarchie zu gelangen. Das Transfer-Spiel verlagert den Schwerpunkt schlagartig von ‚allein gegen alle' zu einem Duell. Hier kam alles irgendwie zusammen und funktionierte sofort. Steve Turner verwendete das Transfer-Spiel sogar in *Quazatron* wieder."



» [C64] Game-over-Rauschen, Kommando-Cyborg und eine Gelegenheit, die Spieler-Initialen einzugeben.



» [C64] Die Lichter gehen aus, sobald alle Roboter eines Decks beseitigt sind: Dann heißt's weiter zum nächsten Stockwerk!



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

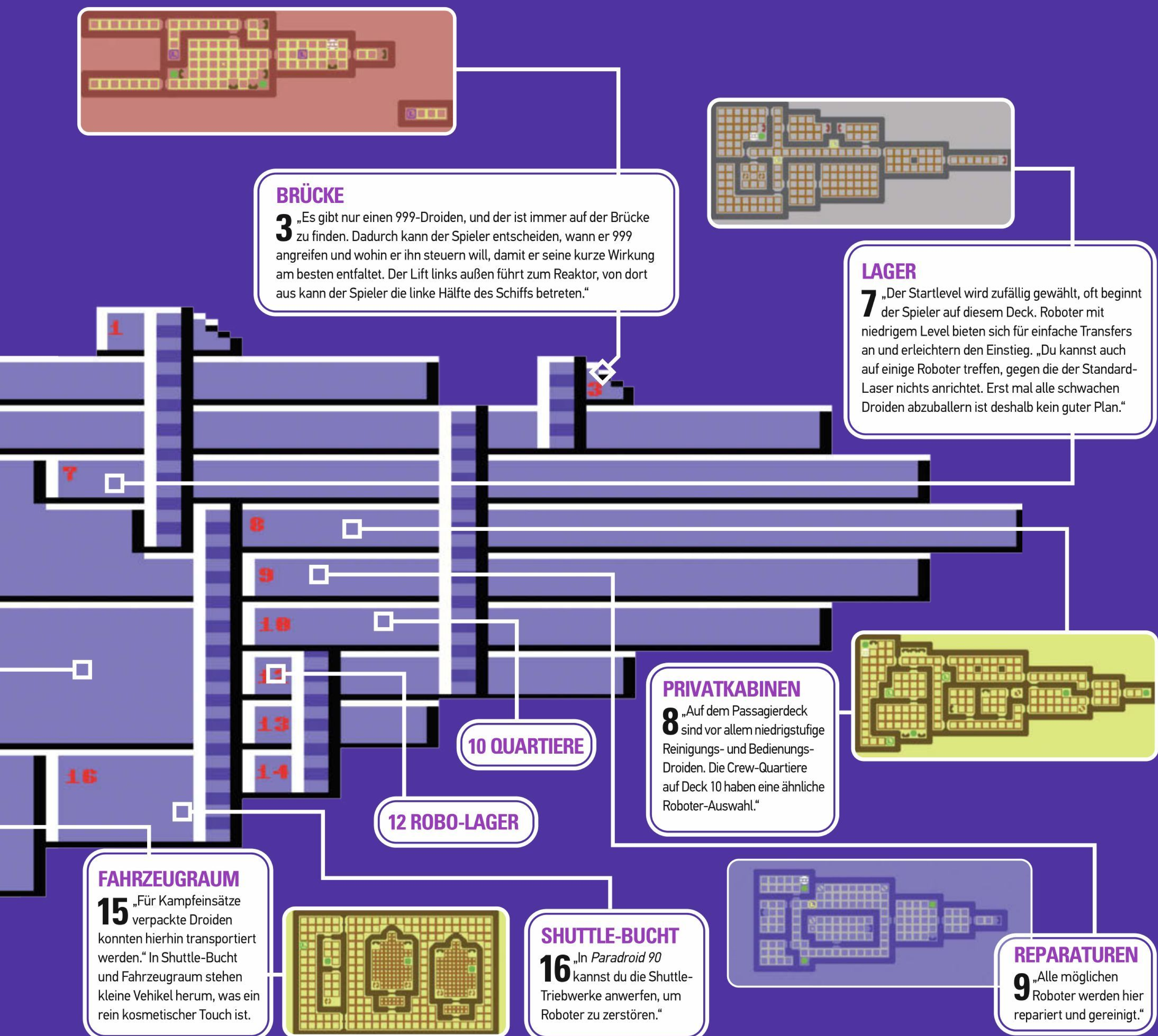
MORPHEUS
SYSTEM: C64
JAHR: 1987

INTENSITY (IM BILD)
SYSTEME: C64, ZX SPECTRUM
JAHR: 1988

URIDIUM 2
SYSTEM: AMIGA
JAHR: 1993

Acht Roboter-Frachtschiffe galt es zu erobern, beginnend mit der *Paradroid*, die dem Spiel auch ihren Namen gab. „Die Schiffe wurden immer härter, es ist alles algorithmisch. Aber ihr Aufbau ist identisch, da die Karten eine ziemliche Menge an Speicherplatz beanspruchen. Jede Karte besteht aus 4 mal 4 Zeichen großen Blöcken, und das Spiel hat 16 Decks. Ich selber schaffte es nur etwa bis zum vierten Schiff, also dachte ich mir, dass es schwer genug sei. Jeder, der es durch alle acht Schiffe schafft, müsste schon eine Art Superheld sein."

Das eindrucksvolle *Zzap!*-Titelbild von Oliver Frey (der auch die Porträts unserer Autoren der deutschen Ausgabe zeichnet) zelebrierte den Testbericht, der mit einer Gold-



medaille der Redaktion gekrönt wurde. „Ich mochte Hewsons Packungs-Artwork überhaupt nicht, die sah so spielzeugmäßig aus. Aber der Roboter auf dem *Zzap!*-Cover, der hatte Power!" Andrew versuchte sie davon zu überzeugen, dass sie diese Artwork verwenden durften, aber darauf wollte man sich nicht einlassen. „Es war jedenfalls eine große Ehre, es auf das Heft-Cover zu schaffen, Olivers Gemälde war so gut!"

Im Weihnachtsgeschäft des nächsten Jahres wurde die verbesserte *Competition Edition* von *Paradroid* zusammen mit *Uridium* als Doppelpack veröffentlicht. Wer steckte hinter dieser Idee? Andrew ist sich nicht ganz sicher: „Die Marketing-Abteilung vermutlich. Nachdem das Spiel für eine Weile erhältlich war, versuchtest du die ‚Ungläubigen' eben mit einem Schnäppchen zu bekehren."

Dank all der ausgedehnten Notizen fiel es Andrew Braybrook leicht, zu *Paradroid*



» [Amiga] Bei der 16-Bit-Version *Paradroid 90* gab's individuelle Roboter-Sprites, aber nur Vertikal-Scrolling.

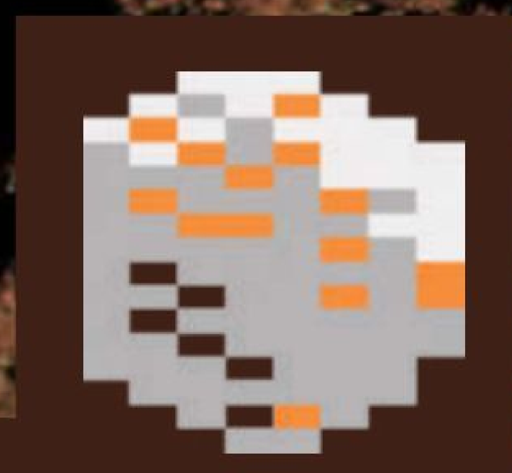
zurückzukehren. „Solange du die gleichen Entwicklungs-Tools verwendest, ist der Arbeitsvorgang bekannt, das ist also nicht so schwer." Da Andrew *Paradroid* weiterhin optimierte, gab es sogar eine dritte Version: „Die *Heavy-Metal*-Edition entstand, als ich zwei Jahre später an *Morpheus* arbeitete. Ich wollte den Grafik-Look testen – und da hatte ich *Paradroid* zur Hand. Also zeichnete ich jeden Character im Multicolor-Modus in diesem Stil und schaltete

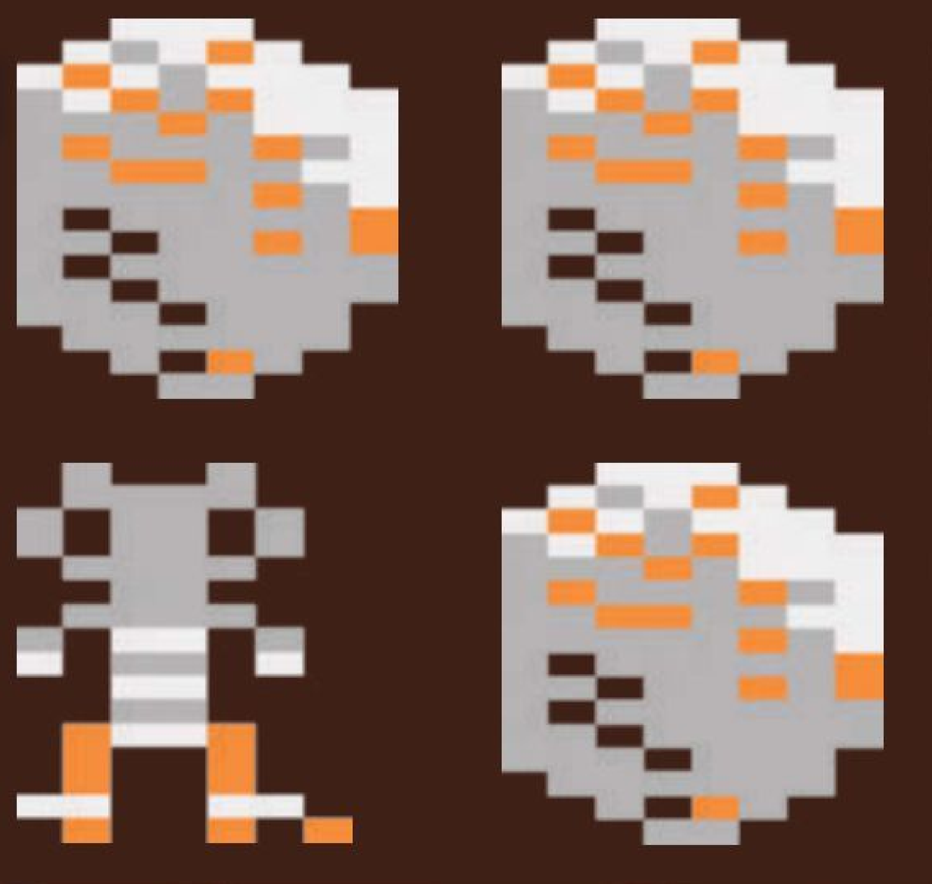
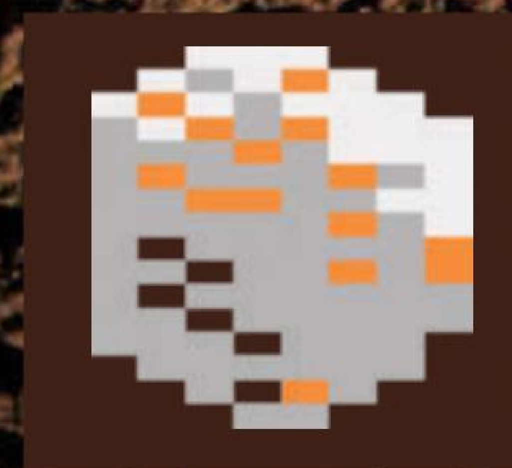


den Grafikmodus um. Ich beschloss, diesen Stil in *Morpheus* zu verwenden, und nahm einige Geschwindigkeitsverbesserungen bei *Paradroid* vor, sodass es mit einer höheren Bildfrequenz lief. Und da dachte ich mir, dass ich das jedermann zeigen sollte."

Das original C64-*Paradroid* tauchte über die Jahre auf dem C64-Joystick von DTV und der Virtual Console des Nintendo Wii auf. Würde Andrew in die Welt der feindlichen Roboterübernahmen zurückkehren wollen? „Ich denke darüber nach, etwas Neues zu schreiben, das das Retro-Gefühl von *Paradroid* bewahrt. Ich würde vermutlich versuchen, ein kürzeres Spiel zu machen als *Paradroid 90*, bei dem es etwa drei Stunden dauern kann, um es ganz durchzuspielen. Es müsste jedoch etwas Neues sein – vielleicht das Spiel, das ich früher programmiert hätte, wenn es die Hardware-Restriktionen nicht gegeben hätte."





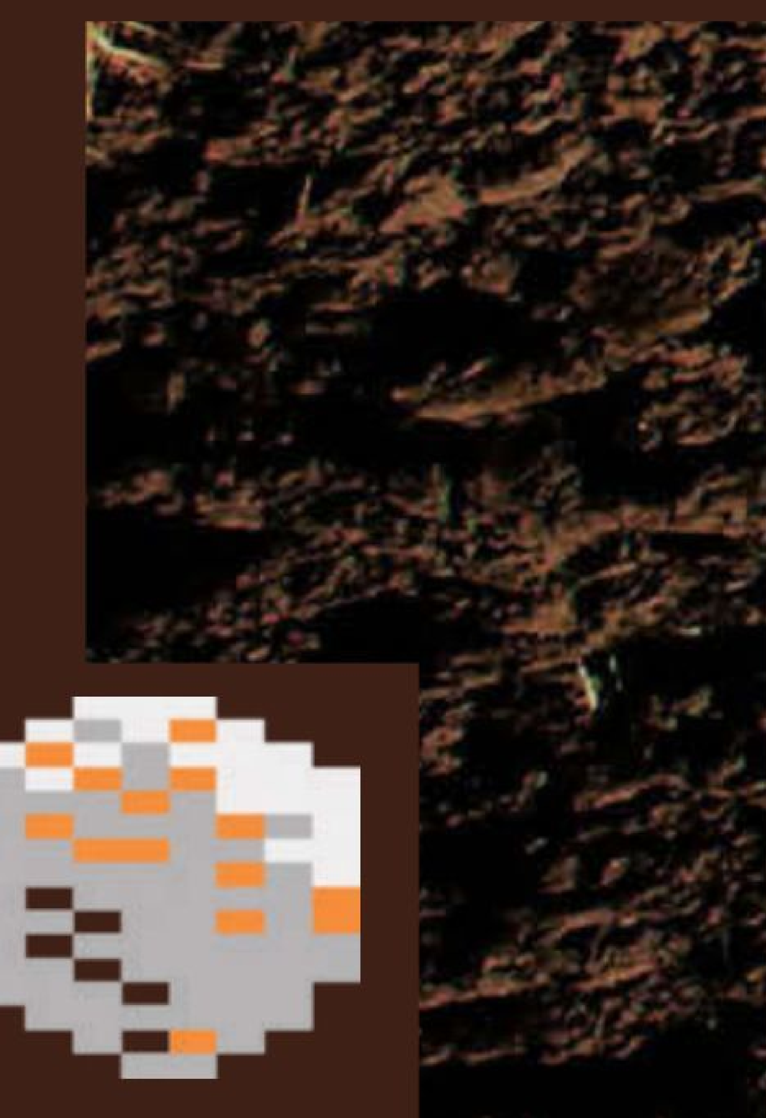



BOULDE

Anfang der 80er Jahre entwickelten zwei kanadische Programmierer *Boulder Dash* – und schrieben Spielegeschichte.

Das Ziel von *Boulder Dash* ist es seit jeher, das Erdreich zu durchwühlen, Diamanten einzusammeln und den durch das Abtragen ihres Fundaments herunterfallenden Felsen auszuweichen. Um Erfolg zu haben, sind Entscheidungen in Sekundenbruchteilen ebenso nötig wie schnelle Reaktionen. Meist gibt es mehrere Möglichkeiten, einen Level zu lösen.

„Die ersten Ideen zu *Boulder Dash* kamen mir etwa Mitte 1982", erinnert sich der Kanadier Chris Gray, der damals 14 Jahre alt war. „Wir hatten einen Atari 2600 zu Hause, und irgendwann kauften meine Eltern auch einen Atari-Heimcomputer." Chris begann, sich das Programmieren beizubringen und selbst Spiele zu entwickeln, indem er vorhandene Titel kopierte.



Zu der Zeit gab es einige Arcade-Titel, in denen man sich durch die Erde grub, zum Beispiel Namcos *Dig Dug* oder *Mr. Do!* von Universal. Es war aber ein weniger bekanntes Automaten-Spiel, das Chris auf seine spezielle Idee brachte: *The Pit*. „Ich wollte etwas Ähnliches machen", verrät er. „*The Pit* brachte mich dazu, über die Felsbrocken nachzudenken. Sie sollten sich nicht so starr verhalten." Einen ersten Prototyp schrieb Chris in BASIC. Er fügte Algorithmen ein, wodurch die Felsbrocken herunterfielen, rollten oder wackelten.



Als Teenager besuchte er oft eine Filiale des Spielehändlers Electronic Playworld in Toronto. Chris zeigte ihnen den Prototyp, der später *Boulder Dash* werden sollte. „Das Spiel war immer noch in BASIC geschrieben und wir suchten nach einem Weg, es besser zu machen. Inhome Software besaß ein Netzwerk von Leuten, mit denen sie schon zusammengearbeitet hatten." Darunter war Peter Liepa, der mit Inhome an einem neuen Spiel arbeiten wollte. Das Unternehmen stellte die beiden einander vor. „Damit das Spiel sich besser vermarkten ließ, sollte es in Assembler-Sprache geschrieben und auf Atari-Modulen ausgeliefert werden", erzählt Chris.

„Peter nahm den BASIC-Prototyp und schrieb einen durchdachteren Algorithmus in Assembler-Sprache. Zu dem Zeitpunkt besaß das Spiel noch kein Scrol-ling – Peter hat das später hinzugefügt." Der doppelt so alte Peter Liepa hatte einen Abschluss in Mathematik und interessierte sich für Physik. Es waren die idealen Voraussetzungen, um ein Spiel zu programmieren, in dem es um herunterfallendes Geröll und eine dynamische Umgebung ging: „Ich probierte

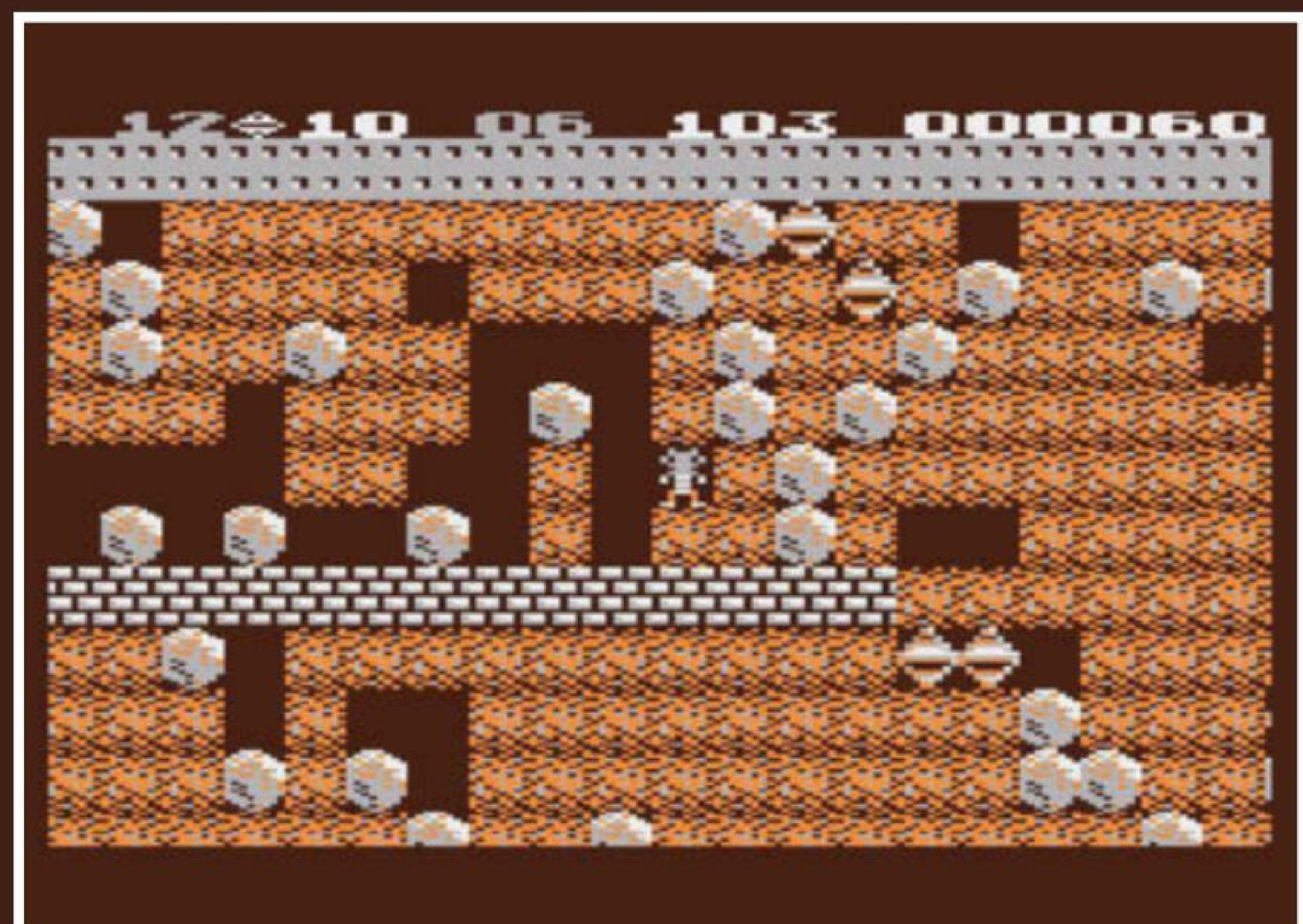
unterschiedliche Sachen mit den Felsen und den Diamanten aus und innerhalb weniger Tage hatte ich eine einfache Physik-Engine programmiert", sagt Peter. „Mir ist aufgefallen, dass sich mit Hilfe eines Zufallsgenerators Höhlen-Layouts entwerfen ließen. Wenn ich dann noch die Zahl der Felsen und Diamanten beeinflusste, ergaben sich interessante Möglichkeiten."

Das Zufallselement beim Aufbau der Höhlen war der Schlüssel zu einem abwechslungsreichen Mix aus Action und Puzzle-Elementen. Peter erklärt: „Die Spiel-Physik bot vielfältige Möglichkeiten, sodass es ziemlich einfach war, neue Levels zu entwerfen. Es war wie beim Poker oder Bridge: Immer, wenn du die Karten mischst, erhältst du eine neue Hand." *In Boulder Dash* war zum Großteil der Zufall für den Aufbau der Höhle sowie die Verteilung der Felsen und Diamanten verantwortlich.

Die Puzzles ergaben sich ganz von allein und waren zudem ziemlich anspruchsvoll. So bewegten Spieler die Felsen durch magische Wände, um sie in Diamanten zu verwandeln, ließen Felsen auf Glühwürmchen fallen, um durch die folgende Explosion Hindernisse aus dem Weg zu räumen, oder hetzten einen Schwarm Schmetterlinge auf eine wachsende Amöbe. Einzig Wände und Ausgänge legten die Entwickler immer selbst fest, um die Richtung vorzugeben.

Im Mittelpunkt von *Boulder Dash* stand der insektenartige Held Rockford. „In den ersten Versionen waren der Held, die Felsen und die Diamanten nur 8 x 8 Pixel groß", blickt Peter zurück. Der Publisher war damit aber nicht zufrieden. Der Held sollte größer sein, damit sich die Spieler besser mit ihm identifizieren konnten. Daraufhin vergrößerte Peter alle Elemente auf 16 x 16 Pixel. „Ich verpasste dem ▶

» [Atari 8-Bit] Die erste Höhle in *Boulder Dash*.



» Die Levels zu entwerfen war nicht schwer. « PETER LIEPA



» [C64] Hier werft ihr Felsbrocken durch eine magische Wand.





» [Spectrum] Schließt euch bloß nicht selbst ein.

Helden ein paar Animationen – darunter das typische Wippen mit dem Fuß. Er erhielt dadurch einen höheren Wiedererkennungswert. First Star hat ihm letztendlich den Namen Rockford gegeben."

„Ich war derjenige, der den Umschlag mit der Diskette geöffnet hat, die Peter Liepa bei First Software eingereicht hatte", erinnert sich Richard Spitalny. Der Mitbegründer und Präsident des Unternehmens beaufsichtigt seit drei Jahrzehnten die *Boulder Dash*-Reihe. „Ich habe das Spiel gestartet, und es hat mich sofort gepackt! „*Boulder Dash* war ein sehr forderndes Spiel: Da war einmal der Aufbau der Höhlen, der zum Nachdenken anregte. Dann bedurfte es auch noch einer guten

»In jedem *Boulder Dash* sind Spuren des ursprünglichen Rockford zu finden.« RICHARD SPITALNY







Hand-Augen-Koordination und schneller Reflexe. Ich hatte noch nichts Vergleichbares gespielt!"

Richard war schon früh davon überzeugt, dass *Boulder Dash* zu einem Hit werden würde. Für *Personal Computer* war *Boulder Dash* das „Spiel des Jahres" und *Computer Entertainer* wählte es zum „Atari-Computer-Programm des Jahres". Richard erzählt uns stolz: „Das britische Commodore-64-Magazin *Zzap!* nutzte Rockford sogar als ihr Maskottchen – natürlich mit unserer Zustimmung. Über Jahre hinweg war er immer wieder auf einigen Seiten in den Heften zu sehen."

Natürlich wollte der kleine Publisher den Erfolg der Atari-Version nutzen. Er ließ Portierungen für den Commodore 64 und den Apple II entwickeln und vergab internationale Lizenzen für *Boulder Dash*. So hat das Spiel Plattformen erreicht, die es in Nordamerika gar nicht gegeben hat. Und auch in Europa und in Japan wurde es zum Erfolg.

Neben Homecomputer-Portierungen und echten Nachfolgern tauchte Rockford auch in der Spielhalle auf. Ein kleines Geheimnis lüftet Richard bei der Gelegenheit auch noch: „Exidy hat eigentlich nichts anderes gemacht, als Atari-Computer in einen Spielautomaten einzubauen."

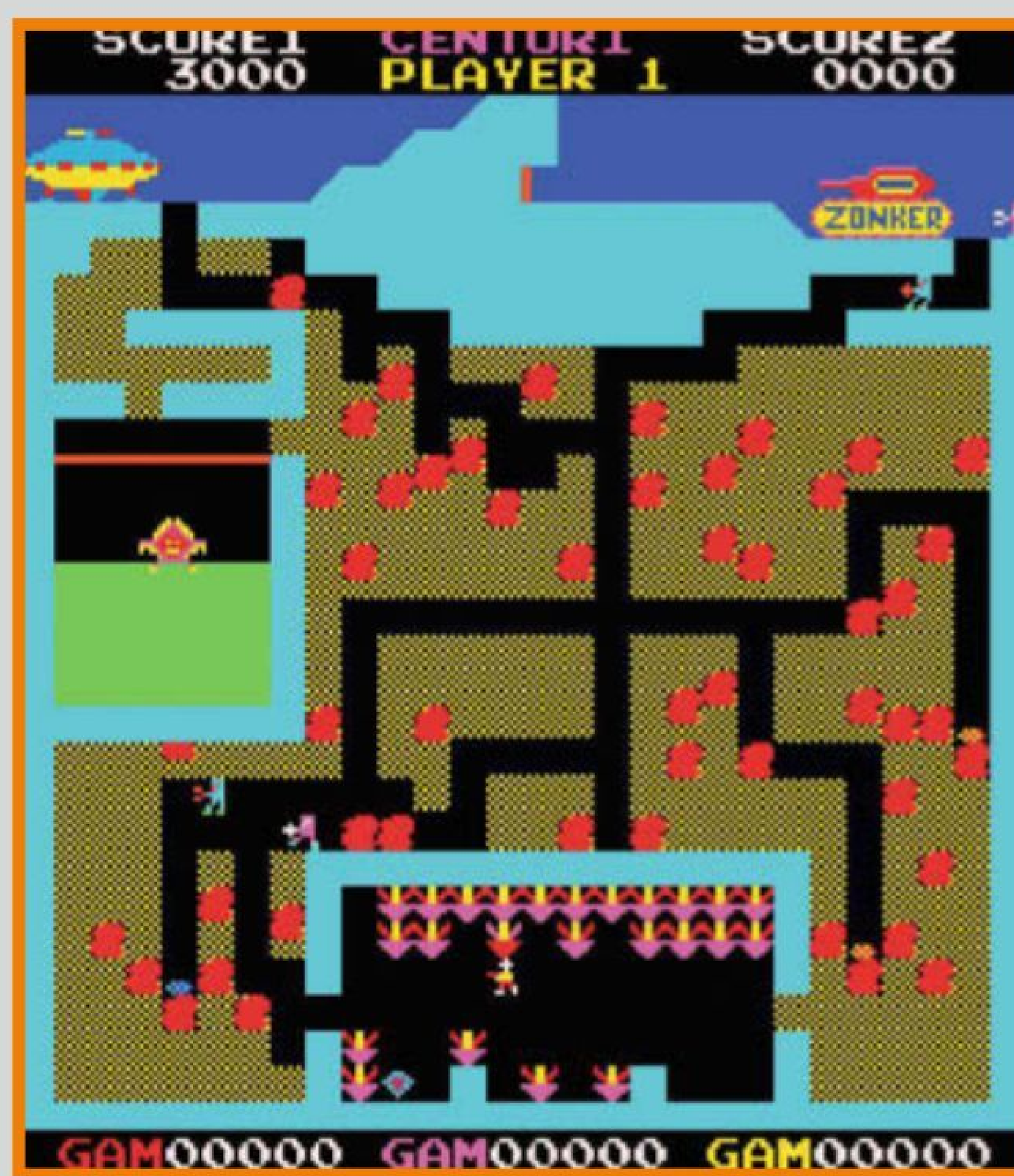
DER BRITISCHE EINFLUSS

The Pit, das Chris als Inspiration diente, stammt aus Großbritannien.

1981 veröffentlichte der Hersteller Centuri aus Florida das Automatenspiel *The Pit*. In unserem Interview hat Chris bestätigt, dass ihn dieser Titel auf die Idee für *Boulder Dash* gebracht hat. *The Pit* und Chris' Prototyp besitzen einige Gemeinsamkeiten: Ihr sammelt in beiden Fällen Diamanten ein, und wenn ihr euch unter einem Felsen hindurchgrabt, fällt dieser herunter.

The Pit wurde von AWL Electronics in Großbritannien entwickelt. Andy Walker – der spätere Chef von Taskset – leitete den Entwickler. Chris ist überrascht: „Ich wusste nicht, dass *The Pit* aus Großbritannien kommt! Mein Vater war Brite. Er war Anwalt und hat mir immer gesagt, wie wichtig doch Verträge sind."

Wir haben Andy aufgetrieben und ihm erzählt, welche Rolle AWL bei der Entstehung von *Boulder Dash* gespielt hat. Seine Reaktion war überaus erfreut, auch wenn er sagt: „Der Name Chris Gray war mir bislang nicht bekannt. Das ist aber eine tolle Selbstbestätigung. Wenn er mal in Yorkshire vorbeischaut, gebe ich ihm ein Bier aus." Was zum Zeitpunkt von Chris' ersten *Boulder-Dash*-Entwürfen im Teenager-Alter eher noch nicht gegangen wäre …

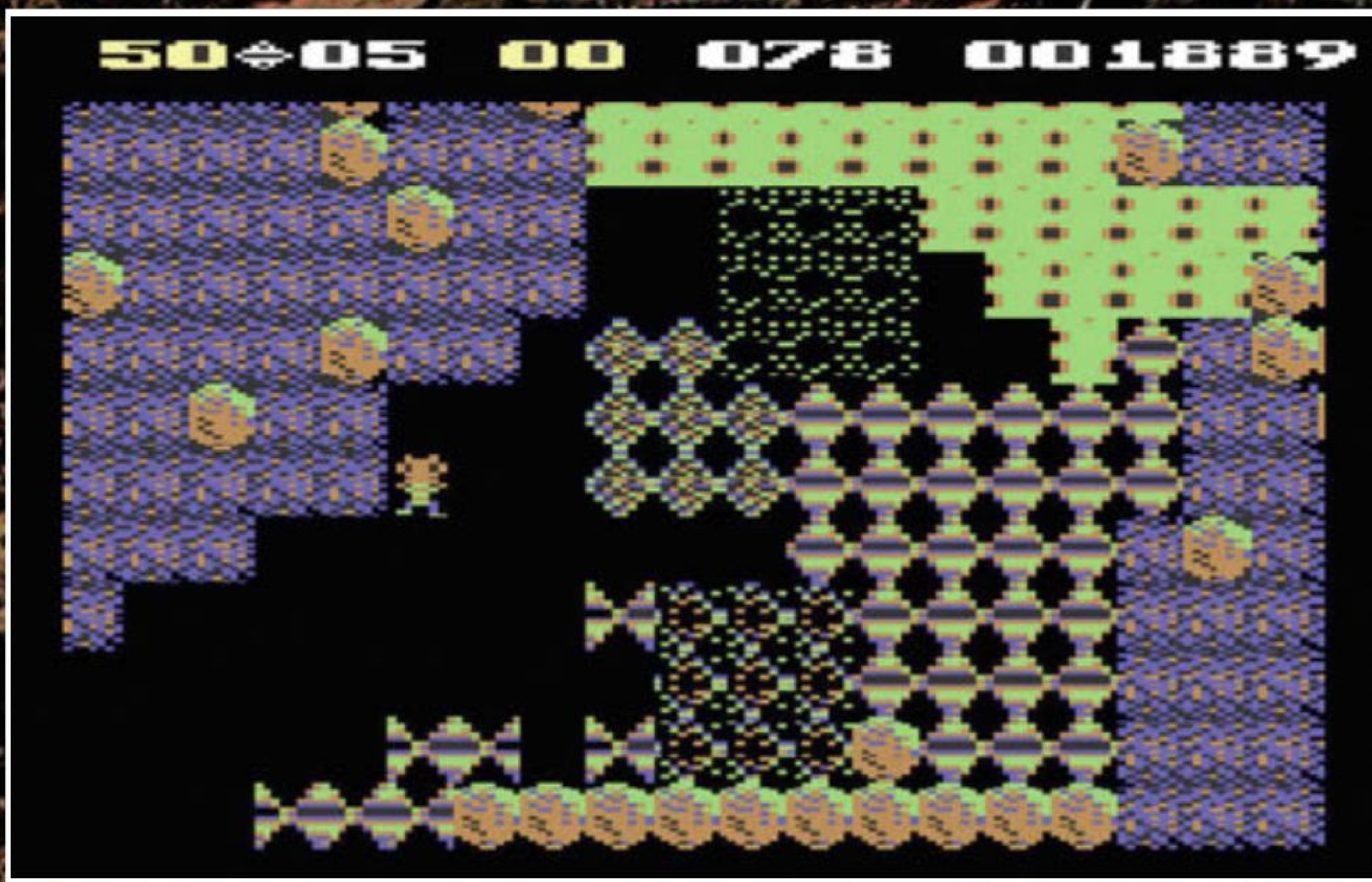




» [C64] Das Weltraum-Setting von Teil 3 nervte.





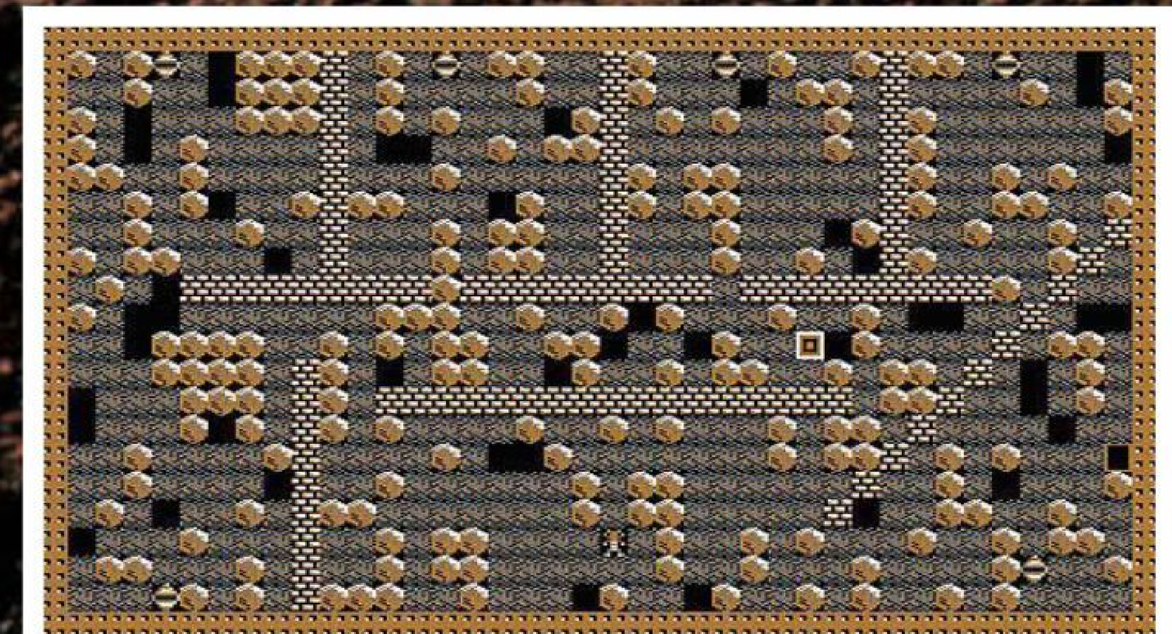


» [C64] Schmetterlinge gegen Amöbe – ein Klassiker.



» Nachdem ich es gespielt habe, war ich sofort vom Erfolg des Spiels überzeugt. «

RICHARD SPITALNY



» [C64] Das richtige Timing ist an vielen Stellen überlebenswichtig.

Bei den beiden Arcade-Spielen von Data East handelte es sich dagegen um „echte" Spielautomaten. „Data East hat auch die NES-Version in Japan vertrieben, JVC war der Publisher der Game-Boy- und NES-Versionen in Nordamerika, und Nintendo hat sie in Europa vertrieben."

Mehr als 30 Jahre ist es nun her, dass Chris Gray die ersten Ideen für *Boulder Dash* hatte. Seitdem sind dutzende Spiele in der Serie erschienen. Chris hat ein neues Entwicklerstudio – Tapstar Games – gegründet. Der Fokus des Studios liegt auf mobilen Geräten.

„Ich hatte mir gedacht, dass ich mal mit Richard reden könnte. Vielleicht wollte er ja irgendwas mit *Boulder Dash* machen", erzählt Chris. „Was mich am meisten an First Star beeindruckt, ist, dass sie die Serie schon so lange am Leben halten. Mich freut es, dass Leuten das Spiel Spaß gemacht hat und sie sich immer noch daran erinnern." Das Ergebnis der Zusammenarbeit ist das 2015 erschienene Boulder Dash 30th Anniversary. Es war das erste Mal seit 1984, dass der eigentliche Erfinder Chris an einem *Boulder Dash* arbeitet. Es hat aber auch noch ein anderer alter Bekannter seine Finger im Spiel: Peter Liepa. Der kommentiert die Jubiläumsversion so: „Mit diesem Spiel wollen wir den Look, das Spielgefühl und die Physik-Effekte modernisieren." Die Physik hat die Entwickler aber vor Probleme gestellt, da Änderungen daran sofort die Spielbarkeit beeinträchtigen können. Deshalb haben sie die Grundstruktur des Originals letztendlich beibehalten. „Wir haben an der Grafik und dem Sound gearbeitet, wollten uns aber nicht komplett vom Original entfernen. Bei der Größe der Höhlen, den Animationen und Effekten sind uns diesmal keine Grenzen gesetzt."

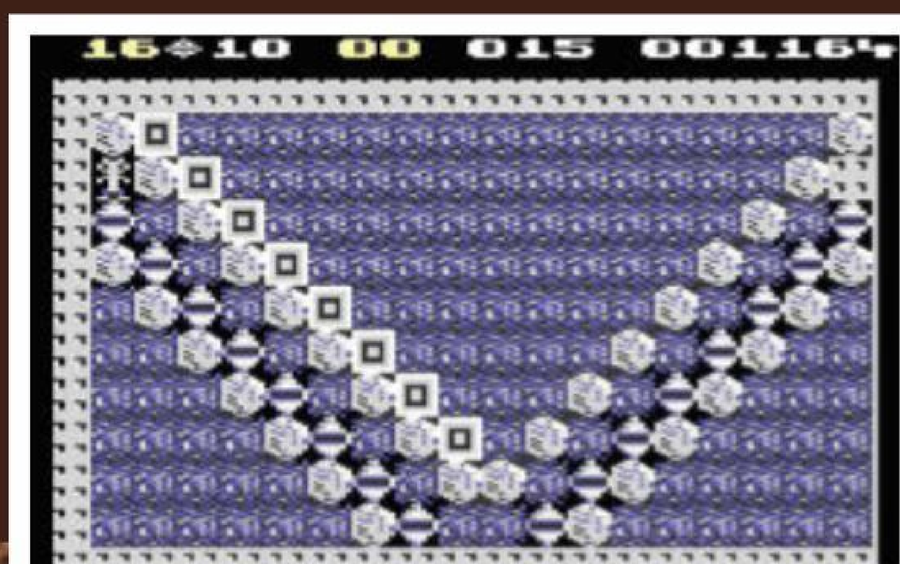
Boulder Dash – 30th Anniversary hat zudem einen Level-Editor. Es ist das erste Mal seit dem *Boulder Dash Construction Kit*, dass Spieler ihre eigenen Höhlen entwerfen und miteinander teilen können. Weitere Neuerungen: In manchen Fällen bewegt sich Rockford nun diagonal durch die Levels. „Dadurch ergeben sich neue Design-Möglichkeiten, außerdem können wir das Aussehen der Höhlen so etwas verändern", erklärt Richard. „Ich hoffe, den Spielern fallen die kleinen Anspielungen auf den originalen Rockford auf." Damals wie heute gilt: *Boulder Das*h macht süchtig!



» [Atari 8-Bit] Die Diamanten zu erreichen kann höllisch schwer sein.

» [iOS] Das neue *Boulder Dash* erlaubt diagonale Bewegungen.





» [C64] Ein kniffliger Bonus-Level.



» Wir haben viel herumprobiert, um das Spiel moderner zu machen. «

PETER LIEPA

27

1991 ● SNES

DIE BESTEN 100 SPIELE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Einer bereits etablierten Serie frischen Wind zu verpassen ist immer schwer. **Retro Gamer** hat sich mit Takashi Tezuka und Kensuke Tanabe über ihre Arbeit an *A Link To The Past* unterhalten.

In *A Link to the Past* schlüpften Spieler erneut in die Rolle von Link, erkundeten Dungeons aus der Vogelperspektive und erhielten im Lauf der Zeit Zugriff auf neue Gegenstände und Waffen. Die Spielwelt war zweigeteilt in eine Licht- und eine Schattenwelt, zwischen denen der Held hin- und herreiste.

Takashi Tezuka war als Director an *The Legend Of Zelda* und *A Link To The Past* beteiligt. Er erzählt uns: „Mit den beiden *Zeldas* für NES haben wir versucht, das Maximum aus der 8-Bit-Konsole herauszuholen. Die SNES-Hardware ermöglichte es uns nun, noch mehr Elemente im Spiel unterzubringen."

Die Struktur von *A Link To The Past* entstand aus einem Experiment heraus. „Wir haben versucht, mehrere Welten ins Spiel zu integrieren. Es sollte einen zentralen Ort geben. Die Geschehnisse dort sollten Auswirkungen auf die Spielwelten rundherum haben", offenbart Tezuka. Am Ende entschieden die Entwickler, sich auf zwei Welten zu beschränken. Eine repräsentierte das Licht, die andere die Dunkelheit. Damit die Unterschiede zwischen den Welten stärker auffielen, übernahmen die Macher die Kameraperspektive aus Teil 1 – die Spieler blickten also wieder durchgehend von „oben" auf das Geschehen. Nintendo machte damit Schluss mit dem Mix aus Draufsicht (Oberwelt) und Seitsicht (Kämpfe von *Zelda II*).

In *A Link Lo The Past* bewegten wir uns erstmals auch diagonal durch die Spielwelt. Außerdem stieß der Held mit seinem Schwert



» [SNES] Der Moment, in dem Link das Master-Schwert erhält.

HYRULES HELDEN

Wir haben mit diesen Entwicklern gesprochen:

TAKASHI TEZUKA
Director

KENSUKE TANABE
Story-Autor

nicht mehr zu, sondern schwang es in einem Bogen: Da Link in acht Richtungen laufen konnte, sollte der Held auch in acht Richtungen angreifen. Es war jedoch schwierig, die Steuerung darauf auszurichten. Wie Shigeru Miyamoto 1992 in einem Interview mit dem japanischen Magazin *Famitsu* erklärte, war das der Grund, warum Link am Ende doch nur in vier Richtungen angriff. Die Entwickler fügten aber eine Wirbelattacke zu Links Repertoire hinzu, die Schaden in mehrere Richtungen austeilte.

Die SNES-Hardware eröffnete neue Möglichkeiten für die Entwickler. Tezuka hatte zuvor lediglich mit vier Farben gearbeitet. Mit der neuen Konsole war es nun möglich, 16 oder 256 Farben darzustellen. Auch die Sound-Qualität hatte sich im Vergleich zum NES verbessert. „Das war sehr aufregend für mich", schwärmt der Enwickler.

Kensuke Tanabe war als Autor an *A Link To The Past* beteiligt. Auch er lobt die neuen technischen Optionen: „Für die Entwickler bei Nintendo ist es immer eine besondere Herausforderung, die eigene Hardware bestmöglich zu nutzen. Das NES erlaubte es lediglich, eine Fläche als Hintergrund zu nutzen. Mit dem SNES war es möglich, Hintergründe auf mehreren ‚Ebenen' darzustellen." In *A Link To The Past* bildete die Spielwelt eine „Ebene", während Spezialeffekte auf einer anderen dargestellt wurden. Zu den Spezialeffekten gehörte unter anderem der Regen in der Anfangsszene des Spiels. Tanabe findet die Grafik heute noch schön: „Mir gefallen besonders die Sonnenstrahlen, die im Wald durch die Baumkronen scheinen."

The Legend Of Zelda: A Link To The Past war eines der ersten SNES-Spiele, das auf einem Spielmodul mit 8 Megabit Speicher erschien. Diesen schöpfte es auch voll aus. Die Entwickler bedienten sich einer Technik aus *Super Mario World*, um die Grafik zu komprimieren. Die Folge war, dass bestimmte Teile ►

des Spiels lediglich in acht Farben und nicht mehr mit 16 dargestellt wurden.

Die Entwicklung von *Super Mario World* und *A Link To The Past* begann in etwa zur selben Zeit. *Mario* wurde im November 1990 zum japanischen Marktstart des SNES veröffentlicht. *Zelda* sollte vier Monate später erscheinen. Dieses Ziel erwies sich aber als unmöglich und so wurde die Veröffentlichung auf den Winter des Jahres 1991 vertagt. Die lange Entwicklung von *A Link To The Past* lag wohl auch an der Story. Diese war umfangreicher als in den vorangegangenen Teilen und legte mehr Wert auf dramatische Elemente.

Die Handlung des Spiels war eng mit der Reihenfolge verknüpft, in der die Spieler neue Gegenstände erhielten. Im Sinne der Geschichte passten die Entwickler diese Reihenfolge ein ums andere Mal an. Man sollte im Lauf des Abenteuers immer wieder neue Items finden und dadurch Links Weg zum Helden besser nachvollziehen. „Wir wollten die Bindung zwischen Link und dem Spieler stärken", erklärt uns Tezuka. „Link sollten



» [SNES] In der Anfangssequenz von *A Link To The Past* regnet es.



» [SNES] Der Zauberer Agahnim hat Zelda gefangen genommen.

BOSSGEGNER

Link stellen sich viele Gegner in den Weg. Die Bosskämpfe fordern ihn besonders.



ARMOS-RITTER

■ Die Statuen halten sich an eine feste Formation. Beschießt eine von ihnen mit Pfeilen, wenn sie in einer Reihe angreifen. So brecht ihr die Formation auf.



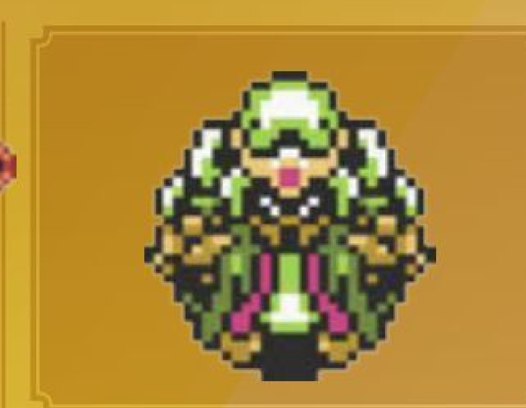
LANMOLAS

■ Es ist nicht leicht vorzusagen, wie sich die Sandwürmer verhalten werden. Ihre Köpfe bilden die Schwachstelle. Besonders effektiv seid ihr mit dem Schwert.



RIESENMOLDORM

■ Dieser Gegner will euch von der Plattform schubsen, auf der ihr steht. Fallt ihr herunter, beginnt der Kampf von vorn. Konzentriert euch deshalb darauf, auszuweichen.



AGAHNIM

■ Der Magier sieht nicht sonderlich stark aus, er hat aber einige gefährliche Zauber auf Lager. Ein paar davon wehrt ihr mit Hilfe des Master-Schwerts ab.



KÖNIG HELMASAUR

■ Dieser feurige Kollege heizt euch mit seinem Atem gehörig ein. Zerschlagt zuerst seine Maske mit dem Hammer. Mit gezielten Schwerthieben gebt ihr ihm dann den Rest.



ARGHUS

■ Es gestaltet sich schwierig, Arghus zu treffen. Er ist anfangs von Blasen umgeben, die ihn schützen. Mit dem Enterhaken entfernt ihr sie. Greift danach sein Auge an.

> »Die Szene, in der Link endgültig zum Helden wird, sollte zur *Zelda*-Reihe passen.«
> TAKASHI TEZUKA

mehrere andere Waffen zur Verfügung stehen, bevor er mit dem Master-Schwert endgültig in die Rolle des Helden schlüpft."

Das Master-Schwert war sicherlich die denkwürdigste Waffe des Spiels. Es war das erste Mal, dass das Schwert in einem *Zelda* vertreten war. Seitdem ist es als wiederkehrendes Element in quasi allen Serienteilen enthalten. Laut Tezuka zeichnete Story-Autor Kensuke Tanabe für die Idee verantwortlich: „Er hatte von Anfang ein klares Bild davon, wie er den Moment darstellen will, in dem Link vollends zum Helden wird." In den Verlorenen Wäldern steckte das Schwert in einem Stein, ganz wie in der Artus-Saga. Wie dort war das Herausziehen nicht einfach so möglich. Link musste dazu drei Amulette finden.

Die Master-Sword-Szene hatte natürlich nicht nur symbolischen Wert. „Ab diesem Zeitpunkt begann die wahre Herausforderung", erzählt Tezuka. Die Szene war zwar ein Triumph für Link und den Spieler, sie markierte jedoch auch einen Wendepunkt: In diesem Moment trat zum ersten Mal das Konzept der zwei Welten in Erscheinung. „Link schlüpfte in der Lichtwelt in die Heldenrolle und erledigte dort den ersten Bossgegner", rekapituliert Tezuka. „Dann machte er sich auf, Ganon – den wahren Bösewicht – in der Schattenwelt zu besiegen."

Es wurden mehr als 4,5 Millionen Exemplare des SNES-Titels verkauft. Ende 2002 erschien eine GBA-Version. Mit *The Legend Of Zelda: A Link Between Worlds* ist außerdem 2013 ein 3DS-Titel erschienen, der sich als gelungener Nachfolger bezeichnen lässt. Wie blicken die Entwickler auf ihren Titel zurück? „Wir freuen uns sehr, dass das Spiel erfolgreich war", sagt Tezuka. „Für uns ist es ein Ansporn, Spiele zu entwickeln, die diesen Erfolg noch übertreffen." *



» [SNES] Soldaten erinnern in der Schattenwelt an Schweine.



» [SNES] Der Weg hinauf zu Heras Turm ist beschwerlich.

LINK SCHRUMPFT

Die Portierung von Links Abenteuer kam mit einigen Verbesserungen daher.



Der Game Boy Advance versprach Spiele im SNES-Stil für die Hosentasche. Dieses Versprechen löste Nintendo unter anderem mit einer GBA-Portierung von *The Legend Of Zelda: A Link To The Past* ein. Die Auflösung wurde zwar etwas heruntergeschraubt, dafür wurden Bugs behoben und die Übersetzung überarbeitet.

Die große Neuerung war eine Multiplayer-Komponente, die den Namen *Four Swords* trug. Mit Hilfe des Link-Kabels schlossen bis zu vier Spieler ihre Geräte zusammen und streiften gemeinsam durch Dungeons. Wer das Abenteuer abschloss, erhielt als Belohnung Zugang zu einem Einzelspieler-Dungeon. In diesem warteten Bossgegner aus der Schattenwelt, die diesmal aber noch stärker waren.

Four Swords zog weitere Multiplayer-*Zeldas* nach sich. Für GameCube erschien *The Legend Of Zelda: Four Swords Adventures*. 2015 veröffentlichte Nintendo *The Legend Of Zelda: Tri-Force Heroes* für 3DS. Zum 25. Jubiläum der *Zelda*-Reihe wurde *Four Swords* für begrenzte Zeit als Download-Titel für DSi und 3DS angeboten.





RIESENMOTTE MORTHULA
■ Wo ihr gegen die Riesenmotte antretet, bewegt sich der Boden. Kommt ihr nicht nah genug an den Gegner heran, greift ihr auf den Feuerstab zurück.



DÄMONENDIEB BLIND
■ Es bedarf keiner ausgeklügelten Strategie, um Blind zu besiegen. Landet Treffer mit dem Schwert und weicht den Geschossen aus, um kurzen Prozess mit ihm zu machen.



KALTSTARRE
■ Der Gegner verbreitet eine eisige Stimmung. Wir empfehlen das Feuer-Medaillon, um seinen Schild zum Schmelzen zu bringen. Danach solltet ihr zum Schwert greifen.



VITREOUS
■ Vitreous schleudert kleine Augäpfel in eure Richtung. Zerlegt sie mit eurem Schwert. Geht danach auf Abstand und nehmt das große Auge mit Pfeil und Bogen ins Visier.



TRINEXX
■ Drei Köpfe sind gefährlicher als einer. Den roten Kopf betäubt ihr mit dem Eis-, den blauen mit dem Feuerstab. Konzentriert eure Angriffe danach auf die blinkende Mitte.



KÖNIG GANON
■ Stellt sicher, dass der Raum beleuchtet ist. Trefft ihr den Oberbösewicht mit dem Schwert, wird er benommen. Mit dem Silberpfeil fügt ihr ihm danach Schaden zu.




26
1981 ● ARCADE
DIE BESTEN 100 SPIELE

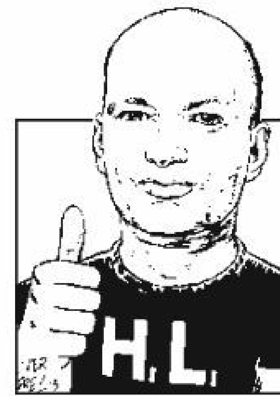


275

Defender

ABWEHRSCHLACHT

» RETRO-REVIVAL



» **PUBLISHER:** WILLIAMS
» **ERSCHIENEN:** 1981
» **HARDWARE:** ARCADE (ANDERE VERSIONEN: APPLE II, ATARI VCS, ATARI 5200, ATARI 8-BIT, ATARI ST, C64, COLECOVISION, TI-99/4A, VC-20, BBC MICRO, C16, ELECTRON, SCHNEIDER CPC, SPECTRUM)

Von Heinrich Lenhard

Für mich war dieses Hochspannungs-VCS-Modul ähnlich anstrengend wie die Mädchen und stressig wie die Schule: Der Zwitscherdüdel-Sound eines entführten *Defender*-Menschoiden gehörte zum festen Soundtrack meiner Teenager-Tage. Mit Ein-Feuerknopf-Steuerung, lahmem Tempo und flackernder Klotzgrafik konnte die 2600-Version der Arcade-Vorlage nicht das Wasser reichen, doch im Rahmen der limitierten Hardware brachte sie den Spielspaß erstaunlich gut rüber.

Die großartigsten Spiele der frühen 80er lernte meine Generation nicht etwa in Spielhallen kennen, sondern sie musste mit mehr oder weniger geglückten Portierungen für zeitgenössische Heim-Hardware vorlieb nehmen. Gleichaltrige in anderen Ländern konnten familienfreundliche „Video Arcades" besuchen, um ihr Taschengeld in den neuesten Spielautomaten zu versenken.

Die deutsche Jugend wurde indes vom Gesetzgeber daran gehindert, die verraucht-verruchten Spielhöllen der Nation aufzusuchen. Wir trösteten uns mit grafisch und spielerisch verwässerten Versionen auf dem Atari VCS 2600: *Pac-Man* war durchwachsen, *Space Invaders* solide, *Missile Command* selbst ohne Trackball spaßig und *Asteroids* funktionierte auch mit Klötzchen statt Vektoren.

Defender wirkte bei seinem Spielhalleneinstand Anfang 1981 ebenso aufregend wie fremdartig, verwirrte und faszinierte mit Fünf-Feuerknöpfe-Steuerung plus strengem Schwierigkeitsgrad. Die Innovation eines scrollenden Spielfelds vermittelte das Gefühl, über eine richtige Welt zu sausen; dabei informierte die Radaranzeige über Umtriebe außerhalb des Sichtbereichs. Das Scrolling erfolgte nicht automatisch in eine bestimmte Richtung; der Spieler bestimmte vielmehr selbst, ob er nach links oder rechts steuerte, um den mehrere Bildschirme großen „Planeten" abzusuchen.



» Die Atari-2600-Fassung.

Wenn man das berechenbare *Space Invaders* gewöhnt war, wirkte *Defender* wie eine entfesselte Offenbarung, die Autonomie, Improvisation und reichlich Hektik bescherte. Die Feinde, auf die man da ballerte, waren vielfältig und auf ihre ganz eigene Weise tückisch. Jeder Gegnertyp erfordert eine andere Herangehensweise: Bomber platzieren gefährliche Minen, ein beschossenes Gondelschiff setzt vier Kamikaze-Schwärmer frei und die zickzackig schnellen Köder-Untertassen feuern diagonal.

Der ärgste und hartnäckigste Feind war aber der Mutant, der uns heimsuchte, nachdem einem Lander die Entführung eines „Menschoiden" gelang. Das hilfsbedürftig klingende Zwitschergeräusch, das auf einen Kidnapping-Versuch hinweist, ruft bei *Defender*-Veteranen heute noch eine Mischung aus Panikattacke und Beschützerinstinkt hervor. Geschwind eilten wir zur Rettung, knallten den Missetäter ab und fingen den abstürzenden Menschoiden auf, um ihn behutsam zärtlich auf dem Boden abzusetzen – so gut konnte es sich anfühlen, ein Held zu sein!

Die Achtung vor dem Innovationsschub des Williams-Spielautomaten ist über die Jahrzehnte stetig gewachsen: „Ohne Eugene Jarvis' Arbeit an *Defender* würde es *Resogun* nicht geben", meinte Ilari Kuittinen im Januar 2014. Der CEO des finnischen Entwicklungsstudios Housemarque kommentierte damit die Nominierung seines PS4-Launchtitels *Resogun* in der Kategorie „Actionspiel des Jahres" bei den D.I.C.E.-Awards. Es ist ein schöner Zufall, dass *Defender*-Vater Eugene Jarvis bei derselben Veranstaltung den Pioneer-Award für sein Lebenswerk erhielt – 33 Jahre nach dem Debüt seines ersten und kultigsten Videospiels. *





» Die Videoszenen mit Schauspielern waren '95 der Hit.



» Teils konnte man zwischen zwei Missionen wählen.



» Kommando-Mission mit kampfstarkem Pixel-Rambo.

Command & Conquer

DER ERSTE SANDKASTEN-KRIEG.

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: VIRGIN INTERACTIVE
» ENTWICKLER: WESTWOOD
» ERSCHIENEN: 1995
» HARDWARE: WINDOWS (GESPIELT), MS-DOS, MAC OS, N64, SATURN, PLAYSTATION, PSP, PS3, XBOX 360

Von Jörg Langer

In einem Science-Fiction-Sammelband meines Vaters las ich einst von einem Kriegsspiel (im preußischen Sinne), das auf einer Art Tisch das Ringen zweier Feldherren wie aus der Vogelperspektive zeigte: Winzige Eisenbahnlinien und Fabriken wuchsen über die Landschaft, kleine Panzerchen marschierten auf, Kampfjet-Rotten kreisten umher, und so weiter.

Die Kurzgeschichte faszinierte mich sehr; es war die Zeit, bevor Heimcomputer größere Verbreitung fanden, und ich wünschte mir, dereinst so einen „kriegerischen Modelleisenbahn-Tisch" zu besitzen. Das war so um 1980 herum, ich war acht oder neun Jahre alt. 15 Jahre später war es so weit: *Command & Conquer* erschien – und nahm mich, als noch recht jungen Computerspieleredakteur, völlig in seinen Bann.

Natürlich hatte ich einige Jahre zuvor schon *Dune 2* gespielt, kannte *Warcraft* in- und auswendig. In meiner Raubkopien-Sammlung waren die Echtzeit-Strategiespiele *Command HQ* und *Global Conquest*, sogar das Echtzeit-Taktikspiel *Battalion Commander* auf dem C64 nannte ich mein „Eigen". Doch erst *C&C* löste ein, was die Kurzgeschichte mir versprochen hatte: Quasi von oben auf ein sandkastenartiges Schlachtfeld zu blicken und „realistische" Soldaten und Panzer in Echtzeit zu verschieben.

Als ich für diese Doppelseite *Command & Conquer* wieder rausgekramt und mit einiger Mühe installiert hatte, staunte ich nicht schlecht: *C&C* ist gut gealtert! Natürlich ist die Grafik pixelig, und viele liebgewonnene Komfortmerkmale wie „Doppeltippen" einer Zahl, um zur jeweiligen Gruppe zu springen, funktionieren nicht. Die Einheiten-KI ist nicht sehr entwickelt, sei es bei der Wegfindung oder bei der Reaktion auf Angriffe. Der Aufklärungsradius um eigene Truppen herum, innerhalb dessen man den „Kriegsnebel" aufdeckt, ist lachhaft klein, und überhaupt: Anders als bei *WarCraft 2* und späteren Spielen sieht man in den einmal aufgedeckten Teilen der Karte fortan alles, was sich bewegt, es wird also nicht unterschieden zwischen dem Aufdecken von Gelände und der Sichtung von Gegnern.

Und dennoch: *C&C* (und teils noch der Vorgänger *Dune 2*) führte so viele der Komfortfunktionen ein, die im Genre Standard wurden: Zwei grundverschiedene Parteien (GDI und Nod). Einheiten markieren einfach durch das Malen eines Rechtecks mit der Maus. Die eben gewählte Gruppe auf eine Zahlentaste legen. Nachbauen von Truppen durch Anklicken eines Seitenmenüs, egal wo auf der Karte man gerade ist. Und dazu ein beinhartes Papier-Stein-Schere-Prinzip: Raketeninfanterie plättet Panzer, die können sie aber einfach überfahren. Handgranaten schleudernde Grenadiere sind eine Gefahr für Freund wie Feind, normale Soldaten nehmen andere Infanterie auseinander, außer, es handelt sich um Flammenwerfer, und so weiter und so fort. Mit beinahe jeder Mission kommen neue Einheiten oder Gebäude dazu, die Komplexität steigt zunehmend.

Trotz der Krümelgrafik ist der Stil auch heute noch gefällig, dazu kommt eine dichte Geräuschkulisse und treibende Musikstücke (Für Kenner: „I am a Mechanical Man"). Und obwohl die Gegner-KI dumm wie Weißbrot ist, habe ich an den acht Missionen, die ich für diesen Artikel geschafft habe, mehr als fünf Stunden gespielt – den wohlüberlegten, oder soll ich sagen: fiesen, Szenarios sei Dank. Klar, die damals aufsehenerregenden Videos sind mit ihren geschätzt 320×200 Pixeln nicht mal mehr zum Fremdschämen geeignet, und dennoch: Wenn Bösewicht Kane das erste Mal die Bildfläche betritt, wenn die bewährte Westwood-Mischung aus Rendergrafik und Echtschauspielern den Kriegsverlauf schildert, dann erinnere ich mich wieder daran, wie faszinierend das vor knapp 20 Jahren alles war.

Command & Conquer hat, viel mehr als *WarCraft 2* oder noch später *Age of Empires*, das RTS-Genre zu einem der beliebtesten überhaupt gemacht. Ich hatte aber vergessen, wieso eigentlich – denn im Kopf hatte ich die jüngeren, ziemlich enttäuschenden *C&C*-Teile. Nach diesem Retro-Revival ist mir wieder klargeworden, was mich damals so am Echtzeit-Genre begeisterte.











» [DS] Oben spielt sich die Rennaction ab, auf dem unteren Bildschirm seht ihr das Streckenlayout.

INTERNATIONALE BERÜHMTHEIT ERLANGTE MARIO MIT SEINEN HÜPFSPIELEN, DOCH 1992 BEWIES DER SCHNAUZBÄRTIGE KLEMPNER ERSTMALS, DASS ER AUCH AM STEUER EINE GUTE FIGUR MACHT.

Mario ist ohne Zweifel einer der vielfältigsten Videospiel-Charaktere aller Zeiten. Eigentlich ist er Klempner, mit einem Schraubenschlüssel in der Hand haben wir ihn in den letzten drei, vier Jahrzehnten jedoch nie gesehen. Stattdessen haben wir mit ihm umso öfter Prinzessinnen gerettet, Riesenaffen bekämpft, anderen Nintendo-Charakteren eins auf die Mütze gegeben und an diversen Sportevents vom Golf über Fußball bis hin zu den Olympischen Spielen teilgenommen. Mario ist ein echtes Naturtalent. In seiner wohl beliebtesten Serie abseits seiner Jump-and-runs zieht sich Mario den Rennoverall über: *Super Mario Kart* begründete das Genre der Funracer, wurde zu einem der erfolgreichsten Spiele auf dem SNES und einer weltweit erfolgreichen Marke.

Mit dem Ausflug ins Rennspiel-Genre bekam Nintendos Spieleheld erstmals die Gelegenheit zu zeigen, dass mehr in ihm steckt, als Feinde mit Feuerbällen abzuschießen und Blöcke zu zerstören. *Super Mario Kart* bot umwerfendes Funracer-Gameplay und ließ euch – befeuert durch den leistungsfähigen Mode-7 – auf wundervoll designten Strecken gegen Freund und Feind um die Wette fahren.

Um die Ähnlichkeiten zu *Super Mario World* wahren, wurden die Arbeiten an *Super Mario Kart* von Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto überwacht. Obwohl Nintendos 8-Bit-Ikone bereits vorher in *Golf* mitspielte, war er beim Spielprinzip vorher nie derart weit von seinen früheren Titeln abgekommen – trotzdem schaffte es das Team rund um



»*Super Mario Kart* ist wundervolles Oldschool-Gaming.«





Miyamoto, dass sich der 16-Bit-Titel *Mario Kart* wie ein typisches Mario-Werk anfühlte. Auch der Funracer spielte im Pilzkönigreich und ließ euch auf diverse bekannte Schauplätze los. Auf Marios Piste gab es grüne Röhren, im Geistertal flogen Buu Huus umher, am Koopa-Strand begegneten euch Cheep-Cheep-Fische, und die Start- und Zielflagge wurde von Lakitu geschwenkt. *Super Mario Kart* fühlte sich trotz seines für die Mario-Marke neuen Spielprinzips durch und durch vertraut an.

Mit mehr als 8 Millionen verkauften Exemplaren wurde *Super Mario Kart* hinter *Super Mario World* und *Donkey Kong* zum dritterfolgreichsten SNES-Spiel. Über das Mario-Setting hinaus verfügte das Rennspiel über eine annähernd perfekt ausbalancierte Spielmechanik. Der Schwierigkeitsgrad war nach Rennklassen – 50, 100 und 150 Kubikzentimeter (ccm) – aufgeteilt. Zudem gab es mit dem Pilz-, Blumen- und Stern-Cup drei Meisterschaften mit je fünf Strecken, die ebenfalls immer anspruchsvoller wurden. Die musstet ihr jedoch, wie auch den finalen Spezial-Cup, nach und nach freispielen.

So simpel der Karrieremodus auch aufgebaut war, so sehr motivierte er dank der tollen Spielbalance durch die einzelnen Fahrzeugklassen. Von diesem Feature hätte sich jedes andere Rennspiel Anfang der 90er etwas abschneiden können. Mit der Ausnahme von *Mario Kart Arcade GP* kehrte das ccm-System danach in alle weiteren Serienteile zurück.

Großes Lob erhielt auch das Streckendesign des Originals, das aus Sicht vieler Spieler der ersten Stunde danach nie wieder erreicht wurde. Die Kurse waren allesamt sehr kurz und stellten vor allem den Mut der Spieler auf die Probe. Überall gab es Abkürzungen, die meist mit einigem Risiko verbunden waren, sodass sich ein enormer Wiederspielwert ergab. Wolltet ihr einfach mal nur ein paar Runden drehen und eine neue Ideallinie ausprobieren, war der Time-Trial-Modus die erste Wahl. Unzählige Stunden konnte man alleine damit verbringen, seine Rundenzeiten auf Marios Piste 1, Bowsers Festung oder auf der berüchtigten Rainbow Road zu perfektionieren. Wenn man im Geistertal 1 die Bestzeit eines Freundes um nur wenige Hundertstelsekunden geschlagen hatte, war das ein unglaublich tolles Gefühl



– auf dem SNES funktionierte das übrigens auch noch ganz ohne sogenannte Ghosts.

Der zentrale Part war aber der Grand-Prix-Modus, der vor allem im Zweispieler-Splitscreen gegen einen Freund sein volles Potenzial entfaltete. Gerade die höheren Rennklassen wurden dadurch auch etwas einfacher – vorausgesetzt, man fuhr als inoffizielles Team, in dem einer der Spieler dem anderen Rückendeckung gegen die Verfolger gab. Doch auch im Solomodus wurde der Bildschirm geteilt. Nun wurde auf der unteren Bildhälfte eine Übersichtskarte der Strecke mit den aktuellen Positionen aller Fahrer eingeblendet.



Super Mario Kart war nicht nur ein Rennspiel, sondern in gewisser Weise auch ein Actiontitel. Wie in Marios Hüpfspiel-Reihe konntet ihr diverse Power-ups einsammeln und auf Knopfdruck aktivieren. Ein Pilz etwa beschleunigte euch für kurze Zeit. Damit war er ideal, um über eine euch sonst stark bremsende Wiese abzukürzen. Die wohl berüchtigste Waffe im Erstling war der rote Schildkrötenpanzer, der die Verfolgung eines vor euch fahrenden Teilnehmers aufnahm und ihn bei einem Einschlag für mehrere Sekunden außer Gefecht setzte. Im Gegensatz zu späteren Serienteilen waren die Items auch extrem gut ausbalanciert. Man konnte sich zwar eine fast sichere Führung herausfahren, war aber auch nicht gleich verloren, wenn man schon zu Beginn ans Ende des Fahrerfelds gespült wurde.

Enormen Spaß versprach auch der Battle Mode für zwei Spieler, in dem ihr drei Ballons am Kart eures Gegenspielers abschießen musstet, bevor diese dasselbe bei euch erreichten. Ein erneut simples Spielkonzept, das jedoch ganze Nachmittage wie im Flug verstreichen ließ. Anteil hieran hatten auch die speziell angepassten Arenen, die aufgrund ihres kompakten Designs für packende Duelle sorgten. Kein anderes Rennspiel auf dem SNES schaffte es, auch nur annähernd die Qualität von *Super Mario Kart* zu erreichen. Bis heute gilt







STRECKEN-HIGHLIGHTS

Wir möchten euch unsere Favoriten unter den Dutzenden Rennstrecken aller Serienteile vorstellen.

Geistertal 1

Premiere: Super Mario Kart

Das Geistertal 1 ist ohne Frage eine der besten Strecken der ganzen *Mario Kart*-Reihe. Geübte Fahrer kürzen hier mit der Feder die letzte Rechts-Links-Schikane vor der Zielgeraden ab. Solltet ihr den Sprung aber nicht richtig timen, fallt ihr ins Leere und müsst auf die Rettung durch Lakitu warten.



Wario Stadion

Premiere: Mario Kart 64

Diese recht lange Strecke gehört allein schon aufgrund der großen Rampe zu unseren Favoriten. Aktiviert ihr hier einen Blitz, haben eure Kontrahenten nicht mehr genug Tempo für den Sprung und müssen den letzten Abschnitt erneut angehen. Thematisch könnte diese Strecke auch aus *Excitebike 64* stammen.



Toads Autobahn

Premiere: Mario Kart 64

Trotz simplem Design – das Layout ist eine große Acht – ist Toads Autobahn alles andere als anspruchslos. Die Schwierigkeit auf dieser Piste besteht darin, nicht nur den Waffen eurer Verfolger, sondern auch den zahlreichen größeren Fahrzeugen auf der Straße auszuweichen.



Sky Garden

Premiere: Super Circuit

Der Sky Garden ist eine großartige kleine Strecke, die hoch oben im Himmel angesiedelt ist. Wolken bremsen die Fahrer ab und dienen gleichzeitig als Barriere. Mit Pilzen könnt ihr euch an den Rampen einen Vorteil erarbeiten. In *Mario Kart DS* tauchte der Kurs als Remake auf.



Yoshi-Kaskaden

Premiere: Mario Kart DS

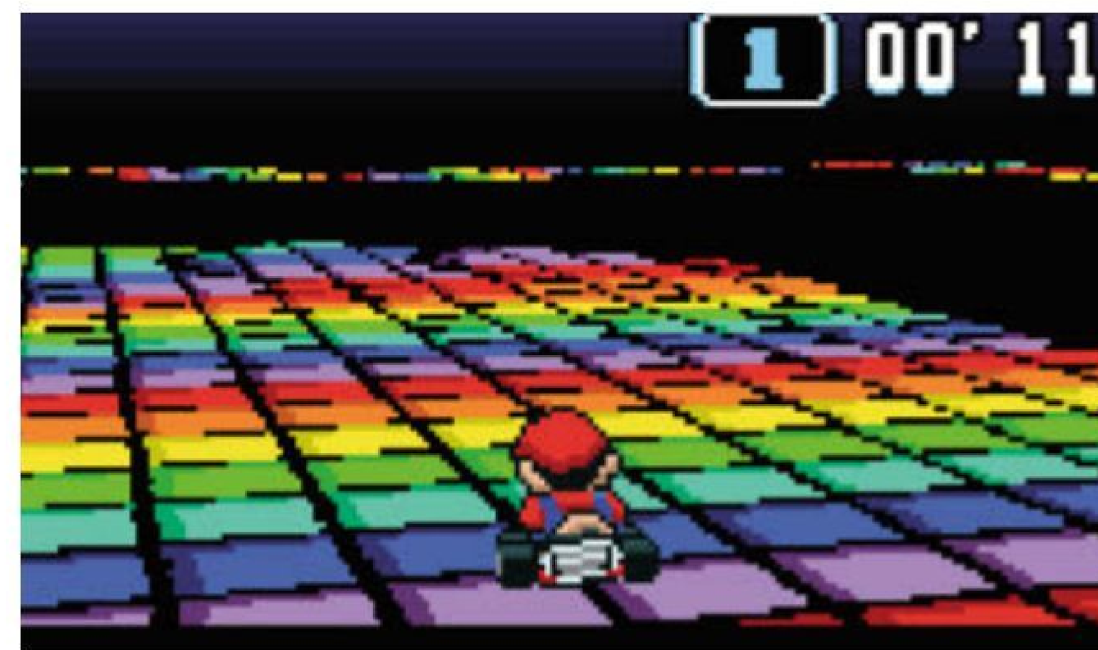
Auf dieser Strecke erwarten euch nicht weniger als drei große Wasserfälle. Das Layout ist erneut relativ einfach gehalten, ermöglicht dadurch aber umso packendere Multiplayer-Duelle. Vor allem die fehlenden Banden am Streckenrand sorgen in Verbindung mit den Items für viel Freud und Leid.



Rainbow Road

Premiere: Super Mario Kart

Dieser Kurs ist nichts für Einsteiger, und zwar egal in welcher Version. Teuflische Kurven ohne Banden, eine hypnotische Farbgebung und vermeintliche Vorteile wie Beschleunigungsfelder an jeder Ecke – die Rainbow Road wird zu Recht gehasst und geliebt und gehört zu *Mario Kart* wie der rote Panzer.







» [SNES] Auf dem rutschigen Untergrund musstet ihr Eisblöcken ausweichen.



Marios Kart-Debüt vielen Fans sogar als der beste Serienteil. Für Miyamoto und sein Team war er aber nicht mehr als ein Warm-up …

Über die Jahre hat sich die *Mario Kart*-Reihe stets weiterentwickelt. Und auch, wenn einige Änderungen bei Fans nicht immer auf Gegenliebe stießen, so macht jeder Teil für sich genommen spätestens zusammen mit ein paar Freunden auf einer gemeinsamen Couch jede Menge Spaß. Wem es vor allem um eine wilde und hektische Itemschlacht geht, der greift zu den neueren Teilen, sei es nun auf der Wii U oder dem 3DS. Sollte es euch mehr um das fahrerische Können gehen, ist allerdings auch mehr als 20 Jahre später immer noch das Original die erste Wahl – glücklicherweise benötigt ihr dafür dank Virtual Console nicht mal ein SNES.

WAFFEN-VIELFALT

In der *Mario-Kart*-Serie warten unzählige Items darauf, auf eure Gegner losgelassen zu werden. Hier ist eine Auswahl …



Banane
Eine der gängigsten Waffen in *Mario Kart*. Lasst ihr eine Bananenschale auf dem Boden liegen und fährt ein Verfolger über diese drüber, dreht er sich und wird abgebremst. Alternativ kann sie auch nach vorne geworfen werden. Bremst ihr im richtigen Moment, könnt ihr den Dreher noch verhindern.



Blooper
Das erste Mal tauchten die Blooper in *Mario Kart DS* auf. Sie spritzen Tinte auf die Bildschirme aller anderen Spieler, sodass diese für wenige Sekunden im Blindflug über die Piste düsen.



Blauer Stachelpanzer
Diese Variante des blauen Panzers gab es exklusiv in *Mario Kart 64* und *Super Circuit*. Er wird Fahrern auf den Positionen 6 bis 8 zugeteilt und pflügt sich durch das gesamte Feld bis an die Spitze.



Bob-omb
Häufig tauchen die Bomben als normale Hindernisse auf. Es gibt sie aber auch als Item, das ihr selbst platzieren dürft. Ihre Explosion schadet allen im näheren Umkreis, eventuell auch euch selbst.



Kugelwilli
Dieses Power-up verwandelt euer Kart in eine Kanonenkugel. Auf eurem anschließenden Flug Richtung Spitze seid ihr nicht nur für wenige Sekunden unbesiegbar, sondern schaltet auch alle Kontrahenten aus, die so verrückt sind und sich euch in den Weg stellen.



Goldener Pilz
Die goldene Spezialvariante des Pilzes beschleunigt euch gleich mehrmals über einen kurzen Zeitraum und ist damit ideal für eine Aufholjagd geeignet. Bei falscher Anwendung bewirkt er jedoch das Gegenteil.



Grüner Panzer
Der Standardpanzer folgt einer linearen Flugbahn und prallt am Streckenrand ab. Nach fünf Berührungen an der Bande ohne Gegnerkontakt verschwindet er wieder. Taucht alternativ auch im Dreierpack auf.



ItemBox
Solche Kisten beherbergen seit *Mario Kart 64* die Power-ups in Mario Kart. Sammelt ihr eine ein, wird euch direkt darauf ein Item zugelost. In einigen Teilen gibt es sie auch als Fake-Boxen.



Pilz
An den richtigen Stellen eingesetzt, können die Pilze über Sieg oder Niederlage entscheiden, beispielsweise bei einer Abkürzung über eine Wiese oder im direkten Duell auf der Geraden.



POW-Block
Der Pow-Block trifft alle Fahrer vor ihrem Anwender und bremst sie für einige Sekunden aus. Alle Charaktere dahinter bleiben hingegen verschont. Den meisten Schaden richtet er also von den hinteren Plätzen an.



Roter Panzer
Die roten Panzer zählen seit dem Erstling auf dem SNES zum Standard-Waffenrepertoire. Sie nehmen automatisch die Verfolgung des vor euch liegenden Fahrers auf, der sich nun nur noch hinter die nächste Ecke retten kann.



Stern
Wie in der *Super Mario*-Reihe macht euch der Stern für kurze Zeit unsterblich und gibt euch einen zusätzlichen Tempoboost. Aus Balancegründen gibt es ihn erst ab Platz 6 abwärts.



Blitz
Aktiviert ihr den Blitz, werden alle anderen Fahrer auf der Strecke verkleinert und verlangsamt. Auf eurer Aufholjagd könnt ihr über eure Kontrahenten fahren und sie dadurch sogar zum Notstopp zwingen – ein riesiger Spaß!













Day of the Tentacle

DAS WITZIGSTE LUCASARTS-ADVENTURE



» PUBLISHER: LUCASARTS
» ERSCHIENEN: 1993
» HARDWARE: MS-DOS

Von Jörg Langer

***Maniac Mansion* war das erste Adventure ohne Tastatur-Eingaben und mit mehreren Lösungswegen, der Nachfolger *Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle* das lustigste Adventure, das ich je spielte. Es geht darin ums Ganze: Fünf Jahre nach dem Vorgänger, in dem es nur eine Nebenrolle spielte, plant das Purpurne Tentakel die Welteroberung!**

Das Spiel beginnt, als Bernard und seine Freunde Hoagie und Laverne vom Grünen Tentakel zu Hilfe gerufen werden und sie zum Edison-Motel fahren. Purpur Tentakel entkommt und setzt den sinistren Plan fort. Dr. Fred beschließt, die drei Teenager per Zeitmaschine an den Punkt zurückzuschicken, bevor Purpur Tentacle durch einen Schluck aus radioaktiven Abwässern überhaupt erst so schlau wurde. Doch das geht schief, die drei landen in verschiedenen Zeitepochen.

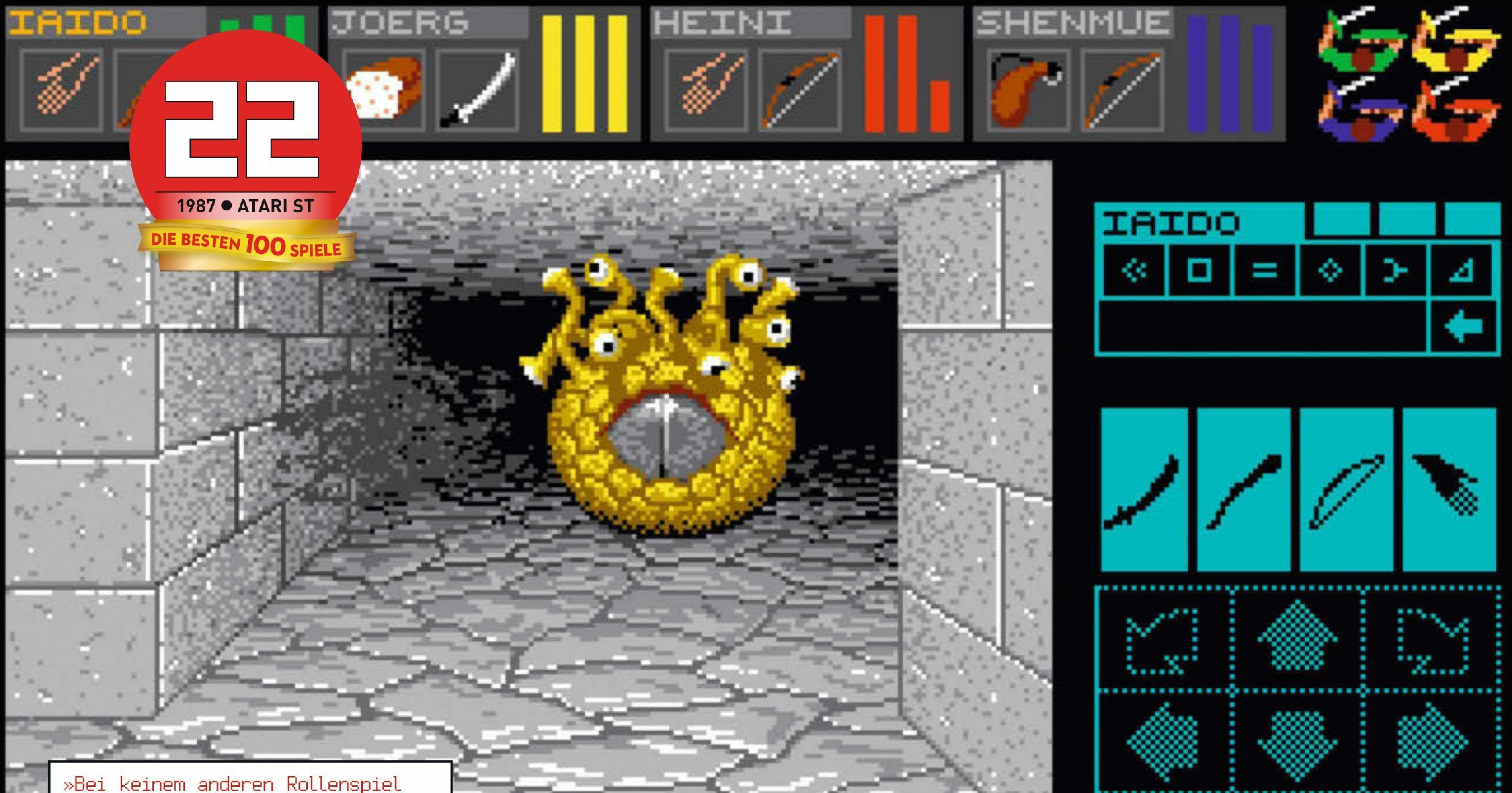
Nach dem kurzen Prolog gilt es also erst mal, in drei einzelnen Abschnitten zurechtzukommen, bevor es dann in der Gegenwart zum krönenden Finale kommt. Beziehungsweise am Vortag. Beziehungsweise, ach, ich will da jetzt nicht zu sehr ins Detail gehen und auch gewisse, nun ja, dreiköpfige Verwicklungen einfach mal verschweigen. Ich möchte ja niemandem den Spaß nehmen!

Wieso dieses Adventure bis heute so viele Fans hat? Weil es einfach saukomisch ist. Das fängt schon im Vorspann an, geht mit dem absurd übertriebenen 50er-Jahre-Horrorfilm-Ambiente weiter, hört bei der schönen Grafik längst nicht auf und wird durch die neckischen Sounds und schönen Stimmen der Sprachausgabe weiter unterstrichen. Selbst die Anleitung ist urkomisch, wenn sie etwa darauf hinweist, man möge sich hüten, mit dem „Wissen" aus *Day of the Tentacle* (in dem wir unter anderem die Gründerväter der USA beim Verfassen der Unabhängigkeitserklärung besuchen) den Geschichtslehrer beeindrucken zu wollen. Vor allem aber seine wilde Story und die tollen Puzzles (auch wenn sie nicht immer logisch sind) machen ein Meisterwerk aus *Day of the Tentacle*.

Die mehr als nur leicht behämmerte Medizinstudentin Laverne, der grummelige Roadie Hoagie und natürlich Computer-Nerd Bernard sind ein Trio des Schreckens. Heißt: Man muss sie einfach lieb haben! Zunächst beginnt man allein als Bernard, später darf man zwischen ihm und den anderen beiden umschalten, und muss das auch, um alle Rätsel zu lösen. Das dauert, wenn man weiß, wie's geht, gar nicht mal so lange, ein Veteran braucht fürs abermalige Durchspielen nur einen Nachmittag. Wer hingegen ohne Vorwissen und Lösung spielt, kann durchaus zwei Wochenenden daran knabbern.

Ich habe für dieses Retro Revival die MS-DOS-Fassung von 1993 gespielt; die Bedienung ist immer noch erträglich, man klickt sich aus neun Verben, dem Inventar oder auch direkt Objekten in der Grafik die Befehle zusammen; Rechtsklick auf ein Objekt führt die wahrscheinlichste Handlung (Tür öffnen et cetera) aus. Seit 2016 gibt es die Remastered-Fassung für PS4, Vita, macOS und iOS. Bei der könnt ihr jederzeit zur alten Krümelgrafik umschalten, die meiner Meinung nach immer noch klasse aussieht. Für ein paar Euro (5 sind es für die iOS-Fassung) könnt ihr loslegen. Sowohl in der alten als auch der neuen Fassung ist zudem *Maniac Mansion* komplett enthalten: Benutzt einfach den Computer im ersten Stockwerk des Motels.

Klar, wenn euch schräger Humor eher abtörnt als anmacht, gibt es bessere Adventures für euch. Ansonsten aber müsst ihr als Genre-Fan *Day of Tentacle* gespielt haben! *



»Bei keinem anderen Rollenspiel ist die Atmosphäre so dicht und die Grafik so realistisch!«
Heinrich Lenhardt in der Power Play 2/87

Dungeon Master

■ **ENTWICKLER:** FTL ■ **JAHR:** 1987 ■ **GENRE:** ROLLENSPIEL

Durch *Dungeon Master* wurden viele Menschen überhaupt erst auf den Atari ST als Spielgerät aufmerksam. Berichten zufolge verkauften sich allein im Jahr der Veröffentlichung über 40.000 Exemplare, was den Titel bis heute zum meistverkauften ST-Spiel aller Zeiten macht. Seit seinem Erscheinen konnte *Dungeon Master* nicht weniger als 25 Preise abräumen und erreichte schließlich eine Marktdurchdringung von 50%. Mit anderen Worten: Jeder zweite ST-Besitzer besaß auch *Dungeon Master.* Die gut ein Jahr später veröffentlichte Amiga-Version nutzte ebenfalls 16 Farben, lief aber im 32-Farben-Modus. Das erlaubte bessere Schattierungen sowie farbige Objekte, wenn man sie in der Hand hielt (in der ST-Fassung wurden die Objekte dann hellblau, wie der Cursor). Außerdem waren geworfene Objekte schneller, man konnte in eigene Projektile nicht mehr „hineinlaufen". Auf Amiga durfte man aus Brunnen trinken, außerdem bot eine spätere Fassung eine schöne Karte. Auch der Sound war etwas besser, sodass die Amiga-Fassung vielen Fans als die Vorzeige-Version gilt.

In den 80ern waren die meisten Rollenspiele rundenbasiert, wodurch die Action immer wieder unterbrochen wurde. Seit *Dungeon Master,* das in Echtzeit eine Pseudo-3D-Umgebung aufbaute, ist das alles anders und der Spieler kann sich in jedem beliebigen Tempo weiterbewegen und dabei Entscheidungen treffen. Erfahrungspunkte im Stile von *Dungeons & Dragons* spielten keine Rolle mehr, dafür gab es Fertigkeiten, die durch Interaktion mit der Umgebung, wofür ihr lediglich Objekte mit der Maus anklicken musstet, verbessert werden konnten. *Dungeon Master* war zwar nicht das erste Spiel, das viele dieser Features implementierte, doch es brachte sie als Erstes als Gesamtpaket einem breiten Publikum nahe. Die Spielmechanik machte den Titel für die breite Masse interessant und machte das gesamte Genre auch Spielern schmackhaft, die zuvor durch den Mangel an Action eher abgeschreckt worden waren. *Dungeon Master* war sofort zugänglich – der Spieler musste aber viel Aufwand investieren, um es zu meistern, was man nur von wenigen damaligen Titeln behaupten konnte.





Dungeon Master bedeutete eine radikale Abkehr von der typischen Rollenspielmechanik früherer Titel. Die Zeiten umständlicher Tastatur-Steuerung und kachelbasierter Grafiken bekamen damit ein Verfallsdatum verpasst. Stattdessen wurden (Pseudo-)3D-Engines und mausbasierte Inventare modern. Eine neue Ära für Rollenspiele war angebrochen, und in den folgenden Jahren wurden die Features, die *Dungeon Master* so populär gemacht hatten, von zahlreichen Spielen kopiert. Das Vermächtnis von *Dungeon Master* ist gewaltig und so ist es nur folgerichtig, dass dieser Titel, der seinen Einstand auf dem Atari ST gab, ganz oben auf unserer Liste steht.

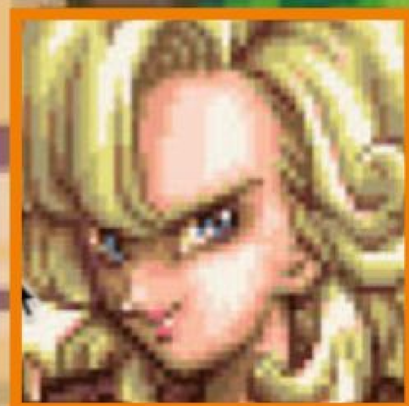
Fünf Gründe, warum es genial ist.

1. Interaktive 3D-Umgebungen in Echtzeit
2. Ein einfaches Point-and-click-System
3. Leicht zu lernen, aber schwer zu meistern
4. Es brachte Rollenspiele in den Massenmarkt
5. Es ist das meistverkaufte ST-Spiel überhaupt






» Crono


» Marle


» Lucca Ashtear


» Robo


» Ayla


» Frog


» Magus

Man nehme drei der wohl berühmtesten japanischen Spielemacher der letzten 20 Jahre, drei Jahre Zeit, rund 60 talentierte Entwickler, eine der beliebtesten Konsolen der Ära, nebst fettem 32 MBit-ROM plus Batteriespeicher und einen potenten Publisher. Das alles kräftig schütteln, und heraus kam eines der besten JRPGs aller Zeiten: *Chrono Trigger*!

1992 hatte *Final Fantasy*-Producer Hironobu Sakaguchi die Idee zu einem neuen Rollenspiel. Er holte den Chefkreativen des damaligen Mitbewerbers Enix mit an Bord, nämlich keinen Geringeren als Yuji Horii, den Designer der *Dragon Quest*-Serie, und Akira Toriyama, den *Dragon Quest*-Charakter-Designer und Manga-Schöpfer. Ein fernöstliches Dreamteam der Rollenspiele sozusagen.

Square gab nach rund einem Jahr der Ideenfindung sein Okay und stellte dem hochkarätigen Trio eine nicht minder prominente Entwicklertruppe zur Seite. 1995 war es dann so weit: *Chrono Trigger* erschien und galt in diesem Jahr in Japan als das Spiel mit den drittbesten Verkaufszahlen. Bis März 2003 verkaufte Square rund 2,6 Millionen Einheiten des Spiels. Die 2009 erschienene Nintendo-DS-Fassung schaffte noch einmal knapp 800.000 Stück. Auch die Kritiker waren begeistert. Am Jahresende rangierte *Chrono Trigger* auf der bekannten Ranking-Webseite *GamesRadar* als Nummer eins bei den JRPGs und auf Platz zwei bei den besten Spielen aller Zeiten (2019 steht es immer noch auf Platz 32).

Und doch gab es nie eine offizielle Fortsetzung. Angeblich unkte Squares Vize Shinji Hashimoto auf der Branchenmesse E3 im Jahr 2009: „Wenn die Leute eine Fortsetzung wollen, sollten sie mehr kaufen!“

Schade! Denn *Chrono Trigger* ist tatsächlich eines der besten Spiele aller Zeiten! Das liegt vor allem an dem makellosen Design und der furiosen Zeitreise-Story, den famosen Pixelgrafiken, dem Fehlen von nervigen Zufallskämpfen, dem geringen Grind-Anteil sowie vor allem an den multiplen Enden des Spiels.

Zu Beginn wirkt *Chrono Trigger* noch wie ein klassisches JRPG mit freier „Action-Steuerung“ beim Erkunden – man führt eine dreiköpfige Truppe, Held Crono wird von zwei Helfern begleitet, die man aus insgesamt sechs Charakteren wählen kann. Sie alle stammen aus den unterschiedlichen Zeitepochen. Bald stoßen die Abenteurer auf den sinisteren Plot eines Finsterlings, den es natürlich am Ende (oder am Anfang …) zu besiegen gilt. Auf dem Weg warten etliche Dialoge, viele Kämpfe, allerlei Ausrüstungsgegenstände und sogenannte „Techs“ (praktisch die Magie im Spiel); Letztere lassen sich mit denen anderer Figuren kombinieren. So kann der Protagonist beispielsweise mit dem Schwert eine Wirbelattacke auslösen. Ist die Kollegin Lucca ebenfalls bereit, kann sie diese Wirbelattacke mit Flammen unterstützen – praktisch und tödlich!

Chrono Trigger verwendet auf Wunsch das aus *Final Fantasy* bekannte Active Battle System, das heißt, dass Gegner auch dann zuhauen, wenn der eigene Charakter noch in der Aufwärmphase ist. Sozusagen ein Semi-Echtzeit-Kampf. Die Welt und zahlreiche Dungeons werden aus der Iso-Perspektive gezeigt, die Pixelart und die Animationen sind dank Akira Toriyama über jeden Zweifel erhaben – und funktionieren auch heute noch extrem gut.

Aber wie schon eingangs gesagt: Der Clou sind die verschiedenen, liebevoll animierten Enden. Nicht weniger als 13 Finalversionen plus neun sogenannte „Unter-Enden“ existieren. Diese Varianten tauchen erst dann auf, wenn der Spieler *Chrono Trigger* auf eine bestimmte Art und Weise löst oder das Spiel in einer bestimmten Epoche beendet. Auch Nebenaufgaben haben Einfluss darauf, wie der jeweilige Durchgang ausgeht. Und die DS-Fassung hat sogar ein weiteres, exklusives Finale. Kurzum: *Chrono Trigger* will mehrmals erlebt werden. *



Von Michael Hengst



Das Dreamteam

Keine Frage: Drei der berühmtesten, wenn nicht sogar die berühmtesten Designer und Produzenten von japanischen Rollenspielen überhaupt waren hier am Werk. Hironobu Sakaguchi, Yuji Horii und Akira Toriyama arbeiten drei Jahre zusammen an dem Projekt, und entsprechend ideenreich und kompetent ist das Ergebnis. Eine solche kreative Zusammenarbeit ist nicht immer von Erfolg gekrönt – aber in diesem Fall hat es geklappt: Mit *Chrono Trigger* haben sich die Macher ein spielerisches Denkmal gesetzt.



Tolle Szenarien

Neben der klassischen Fantasy-Märchenwelt, wie wir sie so oder ähnlich aus jedem zweiten RPG kennen, gibt es in *Chrono Trigger* auch düstere Zukunftsszenarios oder frühzeitliche Welten. Eine nette kleine Besonderheit: Die aktuelle Jahreszahl, die fortan auch auf der Weltkarte eingeblendet wird, muss man erst einmal herausfinden. Die größere Besonderheit: Bestimmte Aktionen in der Vergangenheit haben teils Konsequenzen in der Zukunft – spoilerfreies Stichwort: Robo oder Ayla.



Faires Kampfsystem

Während es beispielsweise in *Final Fantasy* noch viele Serienteile dauerte, bis die Designer weg von Zufallskämpfen gingen, die einfach so passieren, war *Chrono Trigger* seiner Zeit voraus: In der freien Wildbahn stehen die potenziellen Gegner gut sichtbar herum und können in den meisten Fällen einfach umgangen werden. Kommt es zum Kampf, sorgt das Active Battle System für taktische Finessen. Vor allem wenn man Techs mit einem anderen Charakter kombinieren will, ist Planung angesagt.



Knuffige Helden und Figuren

Nicht nur die Zeitepochen wechseln sich ab, gelegentlich schaltet *Chrono Trigger* aus der klassischen Iso-Perspektive auf eine Seitenansicht um. Aber egal in welcher Perspektive: Die Figuren und sogar die Obergegner sind an herzallerliebster Knuffigkeit kaum zu überbieten. Es sind die Kleinigkeiten, die den Charme ausmachen: Schon das „Aufschrecken" des Helden beim Auftauchen eines Bosses ist bis ins letzte Detail liebevoll gemalt und animiert, trotz der vergleichsweise wenigen Pixel.



Die erste gemeinsame Reise

Es gibt dermaßen viele beste Momente in *Chrono Trigger*, dass die Auswahl schwerfällt. Sollen wir das überraschende Auftauchen des Froschritters Frog nennen? Oder das Auffinden des Roboters? Der erste Besuch der dystopischen Zukunft? Die erste gemeinsame Tech-Attacke? Na gut, wenn wir uns denn entscheiden müssen: Einer der coolsten Momente ist die erste gemeinsame Reise in eine andere Epoche mit Lucca und der Prinzessin, nach einer handfesten Flucht aus dem Schloss des Königs.



Entscheidungen wirken nach

Wenige Spiele hat der Autor dieser Zeilen häufiger gespielt als *Chrono Trigger*, auch für diesen Artikel versackte er gleich wieder stundenlang. Doch er hat noch nie alle Enden selbst gesehen, meistens landet er bei einem der beiden populärsten Finale. Es sind oft Kleinigkeiten, die über den Ausgang entscheiden. So kommt unser Held schon früh vor Gericht: Ob er als schuldig oder unschuldig eingestuft wird, hängt von seinen Antworten ab – und beeinflusst viele Spielstunden später den Abspann.



FAKTEN

» PLATTFORM: SNES, WII, NINTENDO DS PLAYSTATION 3, IPAD, ANDROID
» PUBLISHER: SQUARE CO., LTD.
» VERÖFFENTLICHT: 1995
» GENRE: JRPG

Was die Presse sagte …



Videogames, 10/95: 94 %
„Zusammen mit dem Enix-Produzenten Y. Horii, der ja eigentlich härtester Konkurrent ist, haben sie ein Spiel auf die Beine gestellt, das alles bisher Dagewesene weit hinter sich läßt. Noch niemals zuvor habe ich eine so große Freiheit innerhalb eines Spiels erfahren, wie in *Chrono Trigger*." *(Testuhiko Hara)*

Mega Fun, 10/95: 91 %
„Mit *Chrono Trigger* ist Squaresoft nach *Final Fantasy III* ein weiterer RPG-Meilenstein gelungen. Die Grafik wurde noch einmal verbessert, wobei vor allem Wert auf das Charakter-Design gelegt wurde." *(Timur Özelsel)*

Was wir denken

Optisch ist die Pixelart hervorragend gealtert und kann modernen Spielen mit Pixeloptik dicke das Wasser reichen. Als Spiel gehört *Chrono Trigger* zum Pflichtprogramm jedes RPG-Fans. Technischer Favorit: entweder die originale SNES-Version oder die aufgepeppte DS-Fassung.





Roland Austinats

RETRO-TOP-10

Seine Lieblingsspiele entführten Roland in fremde Welten, die er gerne auch mit Freunden erforschte. Doch auch etwas Sportsgeist darf in seiner Top 10 nicht fehlen.

01 THE SECRET OF MONKEY ISLAND

1990, PC

● Ron Gilberts Adventure schlägt für mich ganz knapp auch hauseigene Konkurrenz wie *Indiana Jones & The Fate of Atlantis*. Das liegt zum einen an der herrlich frischen, augenzwinkernd erzählten Piratengeschichte, zum anderen an der tollen Musik von Michael Land. Nachdem ich eine Soundblaster-Karte in den 386er meines Vaters eingebaut hatte, habe ich *Monkey Island* erneut durchgespielt und jedes einzelne MIDI-Musikstück auf Kassette aufgenommen. Das LeChuck-Thema kann ich auch 30 Jahre später zu jeder Tages- und Nachtzeit pfeifen.

05 CRITICAL MASS

1982, C64

● Noch vor *Gruds in Space* war *Critical Mass* mein Lieblings-Adventure von Sirius Software, einem heute fast vergessenen Studio mit enorm hohem Spiele-Output Anfang der 1980er. In *Critical Mass* gilt es, in New York, Paris, London, Rom und Miami je eine Atombombe zu finden und zu entschärfen. Und das in nur vier Tagen und in „Echtzeit“: Von New York geht es nur morgens nach Miami, also besser auf nach Paris oder London. Und jedes eingetippte Kommando, ob richtig oder nicht, kostet eine Minute. Nervenkitzel pur!



06 PIRATE ADVENTURE

1982, C64

● Scott Adams weckte mit seinen für heutige Verhältnisse rührend schlichten Adventures meinen Abenteuergeist. So sehr, dass mein Schulfreund Arne und ich uns in den großen Pausen überlegten, welche Aktionen auf der Pirateninsel wohl zum Ziel führen würden. Kaum waren wir dann daheim und hatten Mittagessen und Hausaufgaben hinter uns gebracht, wurde der C64 angeworfen und die am Morgen besprochene Idee ausprobiert. Die Zeit ohne Internet-Lösungen schürte auf alle Fälle unsere Kreativität.



07 AZTEC

1982, APPLE II

● Ein Action-Adventure, das einen Tempel mit Fallen, Gegnern und Schätzen bei jedem Durchgang neu erstellt? In dem man Treppen, Wände und Böden mit Handgranaten sprengen kann? Und das vor fast 40 Jahren? *Aztec* spielte ich zuerst auf dem Apple II, der dem Vater meines Schulfreunds Heiko gehörte – und war so begeistert, dass ich es auch für meinen C64 haben musste. Dessen Diskettenlaufwerk war zwar nicht so rasant, doch der Suche nach dem verschollenen Professor von Forster tat das keinen Abbruch.





02 ZAK MCKRACKEN

1988, PC

Aliens mit Jux-Brillen, ein umgebautes VW-Bus-Raumschiff, das Kettensägenbenzin, das in *Maniac Mansion* fehlte: *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* ist wohl das irrste Grafik-Adventure aus dem Hause LucasArts. Über vier Kontinente, ins Bermudadreieck und sogar auf den Mars schickt Designer David Fox den Titelhelden. Der ist Sensationsreporter, der die Welt vor Außerirdischen retten muss, die die Menschheit mit einem per Telefon verbreiteten Verdummungssignal unterwerfen wollen. Ein grandioses Spektakel!



03 WINTER GAMES

1985, C64

Zur 1984er Olympiade in Los Angeles gehörten Giorgio Moroders Nummer-eins-Hit „Reach out“ und Epyx' *Summer Games*. Mit *Winter Games* servierte das Studio ein Jahr später ein noch schickeres Spiel: Skispringen, Bobfahren und das grandiose Biathlon waren meine Favoriten – die zwei Eiskunstlaufwettbewerbe wurden aber selbst im Wettkampf mit mehreren Spielern rasch per Sprung und Bruchlandung „übersprungen“. Die Hymnen der teilnehmenden Nationen lernten wir wie schon beim Vorgänger ganz nebenbei.



04 FORBIDDEN FOREST

1983, C64

Paul Normans erstes Spiel sorgte bei mir für jede Menge Grusel: Mein mutiger Bogenschütze kämpfte sich darin durch einen Wald, in dem Riesenspinnen, eine Riesenbiene, gewaltige Frösche, ein Drache, ein Gespenst und eine Riesenschlange den Weg zum Demogorgon-Endgegner versperren. Norman komponierte als ehemaliger Profigitarrist auch die großartige Musik, die sich dynamisch an das schreckliche Geschehen auf dem Bildschirm anpasste – etwa, wenn unser Held von einer Spinne gemeuchelt wurde.

08 PITFALL 2: LOST CAVERNS

1984, ATARI 2600

Inflationsbereinigt rund 125 Euro kostete mich 1984 als 14-jährigen das zweite *Pitfall*, das ich noch am gleichen Wochenende durchgespielt hatte. Doch das war erst der Anfang: Schließlich galt es, die maximale Punktzahl zu erreichen, während ich mit Pitfall Harry durch ein gewaltiges Höhlensystem sprang, schwebte, schwamm und kletterte, um Nichte Rhonda, Hauslöwe Quickclaw und diverse Schätze ausfindig zu machen. Dabei half mir die auf DIN-A2-Papier handgezeichnete Karte, die ich noch heute besitze.



09 SPACE SHUTTLE

1983, ATARI 2600

Als Kind der 1980er galt in Sachen Raumfahrt: Die Spaceshuttle-Flüge waren unser Apollo-Programm. Und da Activisions *Space Shuttle* so gut wie jede Taste des Atari VCS 2600 belegte, war klar, was und insbesondere wie gespielt wurde: Mein Freund Arne griff als Pilot zum Joystick, ich als Bordingenieur nahm die Konsole auf den Schoß – und gemeinsam machten wir uns daran, an so viele Satelliten wie nur möglich anzudocken und dann die Raumfähre wieder sicher zur Erde zurückzubringen. Großartig!



10 DECATHLON

1983, ATARI 2600

Spieleprofis trugen Anfang der 1980er einen Handschuh. Jedenfalls war das die Meinung meines Schulfreunds Arne, mit dem ich mir lange Duelle in David Cranes Sportspiel lieferte. Denn nach neun relativ kurzen Disziplinen wie Weitsprung, Kugelstoßen und Diskuswerfen folgte ein abschließender 1.500-Meter-Lauf, bei dem man etwa vier Minuten lang den Joystick rütteln und zum Schluss auch noch sprinten musste – Blasen in der Handfläche waren die Folge. Gegen die und zum Weiterspielen half besagter Handschuh.





Pirates!

Es gibt Spiele, die sind Klassiker, weil sie das Genre nachhaltig beeinflussten. Und es gibt welche, ohne die das Genre gar nicht denkbar wäre. Eines der letztgenannten Spiele ist *Pirates!*

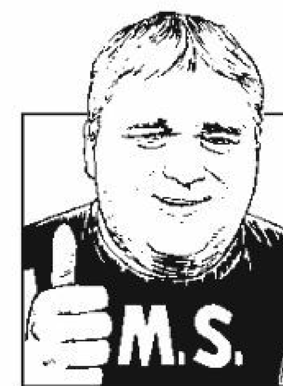
Was passieren kann, wenn man mit dem Chef in den Urlaub fährt, kann Entwicklerlegende Sid Meier berichten. Während sein Boss „Wild Bill" Stealey sich mit Sonne, Cocktails und angenehmer Begleitung in der Karibik verlustierte, besuchte Sid die örtliche Bibliothek im karibischen Urlaubsparadies. Wir wissen es natürlich nicht genau, aber Bill dürfte den einen oder anderen Kater erlebt haben. Sid dagegen hatte am Ende des Urlaubs ein Konzept fertig, das zu einem der legendärsten Titel der Spielehistorie führte. *Pirates!* war aus dem Stand ein Erfolg, wurde für so ziemlich jedes Spielesystem seitdem umgesetzt und zog unzählige Klone nach sich – selbst solche, die auf dem ersten Blick einem ganz anderen Genre angehören, wie *Star Trader Frontiers* oder *Mount & Blade*.

Im Jahr 1987 konnte man noch Spiele erfinden, die es so vorher noch nicht gegeben hatte. *Pirates!* war die allererste Piratensimulation. Als ausgeplünderter und gestrandeter Jüngling sollte man zum erfolgreichen Piraten in der Karibik aufsteigen. Dabei ist der Weg zum Erfolg vielfältig. So lässt sich eine Crew anheuern und man geht auf Kaperfahrt, entert die Kähne braver Kaufleute und erobert sich auf diese Weise nach und nach die eigene Flotte. Oder man freundet sich mit einem der Gouverneure der vier Seemächte (England, Spanien, Frankreich, Holland) an und bekämpft mit Kaperbrief ausgestattet die jeweiligen Gegner. Dabei ist stets zu beachten, welche Nation sich gerade mit welcher anderen im Clinch befindet, um nicht die falschen Pötte zu versenken.

Doch das ist noch lange nicht alles. Es gilt Schatzkarten zusammenzusetzen, um so nach Gold und Reichtum zu buddeln. Oder nach und nach die verschleppte Verwandtschaft zu befreien. Und warum nicht mal eine Hafenstadt erobern, in einem Mini-Echtzeitgefecht? Mit ein bisschen Fleiß und Kapererfolg lässt sich sogar das Herz einer Gouverneurstochter erobern. Die Möglichkeiten sind groß, die Risiken auch. Denn man kann auch eine Weile im Kerker landen.

Neben dem variantenreichen Genremix-Konzept (Säbelduelle, Schiffsgefechte, Handel und Co.) begeisterte *Pirates!* vor allem durch den hohen Wiederspielwert. Auch wenn die Karte der Karibik natürlich immer die Gleiche war, entwickelte sich jedes Spiel anders, je nachdem, mit welcher Nation man koalierte und ob eher der Handel auf dem Dienstplan stand oder aggressives Kapern und Erobern. Im späteren Spielverlauf konnte man sogar der spanischen Silberflotte auflauern, die sich regelmäßig auf den Weg von der Neuen Welt nach Europa machte. Und an Land war sogar ein sagenhafter Inkaschatz auffindbar.

Bei dem Erfolg von *Pirates!* ist es eigentlich unverständlich, warum Sid Meier und Microprose niemals einen Nachfolger produzierten. Es gab zwar ein paar Jahre später eine aufgebohrte Gold-Version und etliche Detailverbesserungen beim Wechsel von den 8-Bit-Systemen zu den Versionen für Atari ST und Amiga. Doch etwas richtig Neues erschien, zumindest von Microprose, nie. Im Jahr 2004 produzierte Sid Meiers neue Firma Firaxis immerhin eine aufgehübschte Version, die auch noch heutigen Ansprüchen genügt und neben den ganzen alten Versionen immer noch zu haben ist. Die Originalversion von 1987 hat aber mittlerweile wegen der mageren 8 Bit-Grafik nur noch historischen Wert. Das ausführliche Handbuch dagegen, dem man Sids zahlreiche Stunden in der karibischen Bibliothek deutlich anmerkt, ist auch heute noch lesenswert. *



Von Mick Schnelle



Mit Säbel und Degen

Mit zu den ersten Aktionen im Spiel gehören die Säbel- und Degengefechte. Je nachdem, über welche Spezialfähigkeit unser Held verfügt, sind diese Kämpfe leichter oder auch erheblich schwieriger. Auch im weiteren Spielverlauf stehen jede Menge Attacken gegen feindliche Kapitäne oder Stadtkommandanten auf dem Kaperplan. Aber keine Panik: Auch ein verlorenes Gefecht bedeutet nicht unbedingt das vorläufige Aus. Nur zu oft sollte das auch nicht passieren.



Motivierendes Kartensammeln

Mit zu den motivierendsten Spielelementen gehört die Jagd auf versteckte Schätze. Allerdings müssen dazu überall verstreute Kartenteile gesucht werden, die die Lage des Schatzes verraten. Dann noch schnell eine Crew an Land geschickt und nach dem Schatz gegraben. In den 8-Bit-Versionen gestaltet sich das Marschieren über Land extrem zäh, was vor allem daran liegt, das dieser Programmteil komplett in BASIC verfasst ist.



Dauerbrenner Seeschlachten

Neben den Säbel- und Degengefechten nehmen die Seeschlachten einen gehörigen Teil der Spielzeit ein. Es gilt den Gegner geschickt zu umkurven und im richtigen Moment die Kanonen abzufeuern. Ebenfalls wichtig: die Windrichtung. Durch trickreiches Segelsetzen und -einholen kann der Spieler die Geschwindigkeit optimal anpassen. Generell sind die Seegefechte der Teil im Spiel, der die meiste taktische Planung erfordert.



Die Tochter des Gouverneurs

Mit Ausnahme von *Alter Ego* dürfte *Pirates!* das einzige Spiel der 80er Jahre sein, in der unser Held das Herz einer jungen Dame erobern konnte, um sie dann schließlich auch noch zu heiraten. Allerdings nur bei ausreichend wirtschaftlichem Erfolg oder wenn der Herr Papa mit den Leistungen des angehenden Freibeuters zufrieden ist. Wenn die Holde dann nach all dem Werben endlich „Ja" sagt, ist das ein erhebender Moment!



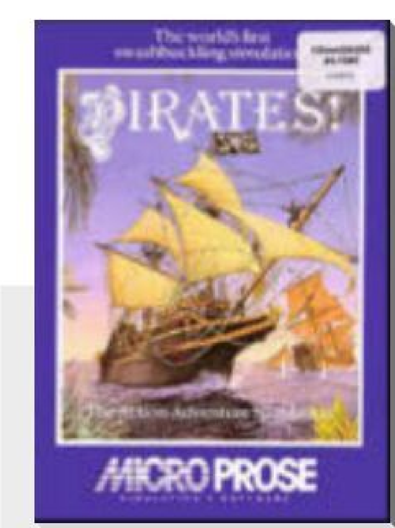
Raffinierter Kopierschutz

In einer Zeit, als ein technischer Kopierschutz noch teuer und unzuverlässig war, griffen viele Hersteller, darunter auch Microprose, zu günstigeren Methoden. In *Pirates!* war die spanische Silberflotte der Schlüssel zum Erfolg. Wer die extrem lohnenden Schiffe der Spanier kapern wollte, musste zuvor wissen, wo sich die Silberflotte wann genau befand. Diese Ortsangaben und Termine standen im Handbuch, das, extrem gut geschrieben, viel zur Geschichte der Piraten zu erzählen hatte.



Altes Spielkonzept, neue Optik

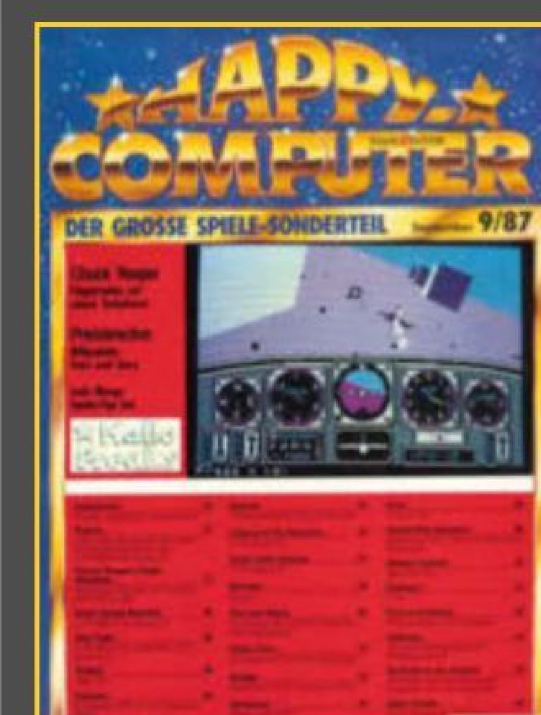
Mittlerweile ist das ursprüngliche *Pirates!* über 30 Jahre alt, was man vor allem der Grafik anmerkt. Zudem war der C64, auf dem die erste Version erschien, ein 8-Bit-System mit all den Einschränkungen des mittlerweile völlig veralteten Heimcomputers. Umso schöner ist es, dass Firaxis, Sid Meiers aktuelle Firma, eine deutlich aktualisierte Version herausgebracht hat, die auch heute noch sehr gut spielbar ist.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** C64, APPLE II, SCHNEIDER CPC, PC, ATARI ST, AMIGA, MACINTOSH, NES
» **PUBLISHER:** MICROPROSE
» **ENTWICKLER:** MICROPROSE
» **VERÖFFENTLICHT:** 1987
» **GENRE:** PIRATENSIMULATION

Was die Presse sagte …



Happy Computer 9/87, 85%
„Allein die Idee zu diesem Programm ist schon eine Klasse für sich und die Ausführung übertrifft noch alle Erwartungen. Ein originelles und unterhaltsames Programm mit vorzüglicher Dokumentation und Aufmachung." *(Heinrich Lenhardt)*

ASM 10/87, 10/12
„Die vielen Kampfszenen, unterschiedlichen Levels und ein hoher Spielwitz machen *Pirates* zu einem Superspiel. Ich habe dieses Programm schon über zwei Monate lang gespielt und bin immer noch begeistert davon." *(Stefan Swiergiel)*

Was wir denken

Pirates begründete ein ganzes Spiele-Genre und führte zu etlichen Klonen. Allenfalls die deutlich handelslastigeren *Patrizier*- und *Port Royale*-Spiele von Ascaron haben auch heute noch spielerischen Nährwert. Optisch hat Sid Meiers Klassiker natürlich kräftig Federn gelassen, doch dafür gibt es ja die sehr ansehnliche neue Fassung von Meiers aktueller Firma Firaxis.

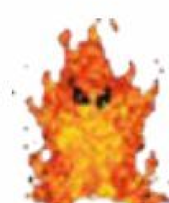
19

1992 ● MS-DOS

DIE BESTEN 100 SPIELE

Ultima Underworld
The Stygian Abyss












Das Jahr 1992 war ein Schicksalsjahr für die Papier- und Schreibwarenindustrie. Galten bis dahin für zünftige Computerrollenspieler Radiergummi, Bleistift und vor allem jede Menge Karo-Papier als Pflichtkauf, um sich in den finsteren 90-Grad-Gewölben klassischer RPGs zurechtzufinden, überraschte das bis dato unbekannte Entwicklerteam Blue Sky Production um Paul Neurath (*Thief, System Shock 2*) die Fachwelt und Fans mit einem völlig neuen Kellerkonzept. Wirkten die klassischen Labyrinthe von *The Bards Tale*, *Wizardry*, *Ultima* oder gar von Branchenprimus *Dungeon Master* wie am Reißbrett entworfen, entpuppte sich die „Stygian Abyss" als quasi natürliches Höhlensystem mit runden Kammern, kurvigen Gängen, gigantischen Hallen und unterirdischen Gewässern.

Vor allem aber: Waren alte Kerker so flach wie die holländische Tiefebene, gab es im Neurath-Keller Steigungen, Gefälle und Plattformen. Da mit Karo-Papier dem Kunstkerker nicht beizukommen war, spendierten die Entwickler dem Spiel sogar eine beschreibbare (!) Automap – für damalige Verhältnisse eine ungeheure Komfortfunktion. Zudem konnte sich der Spieler per Knopfdruck umsehen und dabei sogar nach oben und unten schauen – eine zu der Zeit noch nie dagewesene Freiheit.

Trotz massiv umgekrempelter Kellertechnik und der damit verbundenen spielerischen Anleihen beim Action-Adventure-Genre galt *Ultima Underworld* als waschechtes Rollenspiel. Zwar wurden Kämpfe mit den zahlreichen Gegnern im Labyrinth in Echtzeit und mit gezieltem Mausgefuchtel ausgetragen, und der Spieler musste per Knopfdruck wie in einem schnöden Jump-and-run Gräben überspringen oder gar durch Flüsse schwimmen. Aber das entsprach der natürlichen Umgebung, und somit folgte die Spielmechanik konsequent der Modernisierung. Sowohl die Heldenerschaffung des Solo-Heroen als auch das Erfahrungspunkte- und Skillsystem folgten jedoch dem klassischen RPG-Muster: Aus acht Berufsklassen konnte der Spieler wählen und so beispielsweise als Magier, Kämpfer, Barde, Druide oder Paladin durch das insgesamt achtstöckige Gewölbe streichen. Die rund zwei Dutzend Startfähigkeiten ließen sich durch spezielle Zauber während des Spieles an speziellen Orten verbessern.

Rund ein Jahr nach dem Debüt von *The Stygian Abyss* folgte bereits der technisch nochmal verbesserte Nachfolger *Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds*. Dann wurde es still um den Vorzeige-Dungeon aus Salem, während sich die mittlerweile zu Looking Glass umbenannten Entwickler an weitere Hits wie *System Shock* machten. 2002 erschien mit *Arx Fatalis* des französischen Arkane Studios ein spiritueller und hochgelobter *Underworld*-Enkel. Aber erst heute, im Jahr 2015, kehren Neurath und viele der damaligen Teammitglieder zu ihren Wurzeln zurück und sind dank Kickstarter gerade dabei, mit *Underworld Ascendant* einen echten Nachfolger zu entwickeln. *



Von Michael Hengst

DARUM EIN KLASSIKER



Natürliche Technik

Bei Erscheinen war *Ultima Underworld* eine technische Sensation. Dank eines speziellen Algorithmus konnten (damals) superrealistische Texturen auf die Wände gelegt werden. Zudem erlaubte die Engine Höhenunterschiede mit physikalischen Gesetzmäßigkeiten (ein Gegenstand auf einer schrägen Fläche rollte auch nach unten) und dass der Spieler innerhalb der Umgebung nach oben und unten schauen und sogar springen konnte. Für ein damaliges 3D-Spiel ein Novum. Neben modernster 3D-Technik kamen allerdings noch klassische Sprites zum Einsatz. Die NPCs in *Underworld* sind einfache 2D-Sprites (in mehreren Blickrichtungen).

ZAUBER-SYSTEM



Rummel um die Runen

Das Zaubersystem von *Ultima Underworld* war an einfacher Eleganz kaum zu überbieten – es stellte eine Mischung aus Origines Ultima-System (seit *Ultima 3*) sowie dem *Dungeon Master*-Magieprinzip dar. Es gab 24 Runensteine (die erst gefunden werden mussten). Aus diesen 24 Steinen ließen sich rund 50 Formeln basteln. IN MANI YLEM etwa produzierte Nahrung, IN LOR erhellte das Labyrinth, ORT JUX war ein magischer Pfeil. Wie schon bei *Ultima 3* und Nachfolgern waren die Zauber in acht Zirkel unterteilt. Selbst wenn die Runen vorhanden waren, wurde so verhindert, dass ein Einsteiger einen Superspruch wie „Fliegen" losließ.

KLASSE UND MASSE



Charakter-Ausbau

Die Charakterentwicklung des Spiels orientierte sich an klassischen Rollenspiel-Prinzipien. Damals allerdings ungewohnt frisch: Der Spieler konnte zwischen einem männlichen und weiblichen Helden wählen und musste angeben, ob er oder sie Rechts- oder Linkshänder war. Es gab keine unterschiedlichen Rassen – nur acht Klassen mit eigenen Grundfähigkeiten. So hatte beispielsweise der Druide nur „Track", „Lore" und „Search" als Skillset. Der Ranger hatte zusätzlich „Swimming", „Repair", „Sneak" und „Acrobat" und war damit deutlich flexibler. Das erhöhte natürlich den Wiederspielwert enorm.

BESTES FEATURE



Karo-Papier ade

Es waren andere Zeiten. RPG-Spieler waren es gewohnt, jeden Schritt fein säuberlich auf Karo-Papier einzuzeichnen. Dunkelfelder, Fallen, Türen, Schätze und Besonderheiten wurden dabei akribisch notiert. Sauber gezeichnete Karten beliebter Rollenspiele galten auf dem Schulhof als begehrtes Tausch- und Handelsobjekt. Dank *Ultima Underworld* wurde dieser Handarbeits-Schattenwirtschaft der Todesstoß versetzt. Nicht nur, dass der eingebaute Automapper den Keller im Detail einfach mitmalte: Nein, die digitalen Karten ließen sich sogar individuell beschriften!

ECHTES ULTIMA?



Keller mit Vergangenheit

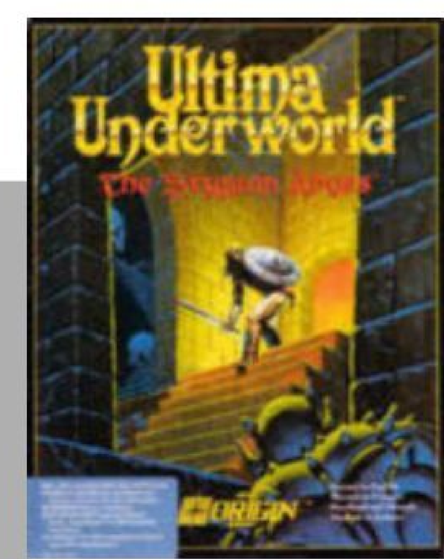
Zwar trug das Spiel das Prädikat „Ultima" im Titel, der Schauplatz war der berühmte „Stygische Abgrund" aus dem Finale von *Ultima 4*, und auch das Magiesystem und einige Namen wie „Britannia" und „Lord British" gemahnten an die Hauptserie. Aber die tatsächlichen Gemeinsamkeiten zwischen *Ultima Underworld* und Origins RPG-Serie waren gering. Ursprünglich als eigenständiger Titel geplant, wollte das Programm keiner haben. Erst Origin Systems schlug zu und finanzierte das 400.000-Dollar-Spiel. So wurde aus dem namenlosen Labyrinth ein *Ultima*, aus dem namenlosen Geheimtipp schlagartig ein AAA-Spiel.

DIE BEDIENUNG



Meucheln mit der Maus

Für Rundenkampf-gewöhnte Rollenspiel-Puristen war die Umstellung auf ein Reflex-Echtzeit-Kampfsystem schon etwas mühsam. Zwar gab es Echtzeitkämpfe schon in älteren Rollenspielen, aber *Ultima Underworld* setzte noch einen drauf: Mit der Maus wurde die aktive Waffe praktisch „geschwungen". Je nach Position des Mauszeigers in der virtuellen Umgebung und Zeitpunkt, zu dem der Spieler den Mausknopf losließ, wurde dann zugestochen, ein Hieb ausgeführt oder pariert. Treffer wurden nicht durch abstrakte Punkte angezeigt, sondern durch das Aufspritzen von Blut bei einem Treffer auf dem Gegner.



FAKTEN

» **PLATTFORM:** DOS-PC, PLAYSTATION, WINDOWS MOBILE
» **PUBLISHER:** ORIGIN SYSTEMS, INC.
» **ENTWICKLER:** BLUE SKY PRODUCTIONS
» **VERÖFFENTLICHT:** 1992
» **GENRE:** ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



Foto: kultboy.com

Power Play 6/92: 94/100
»Keine Frage, Origin hat mit dem ersten Teil der *Underworld*-Serie einen neuen Klassiker geschaffen, über den man noch in Jahren voller Melancholie sprechen wird. Wie es sich für einen so innovativen Prototyp gehört, finden sich einige spielerische Haken und Ösen. Zu echter Kritik besteht jedoch kein Anlaß, dafür ist die Mischung aus Rollenspiel und Action zu unwiderstehlich.«
(Michael Hengst)

PC Joker 4/92: 92/100
»Vereinfachungen und gigantomanische Präsentationen gehen nicht zu Lasten der Spieltiefe, denn Hauptaufgabe, Unter-Abenteuer und Lösung sind komplex und spannend wie immer.«
(Max Magenauer)

Was wir denken

In 13 Jahren vom technischen Meilenstein zur optischen Höhlennull: *Stygian Abyss* ist leider nicht in Würde gealtert, sondern wirkt wie mit einem Duplo-Baukasten für Farbenblinde gezimmert.







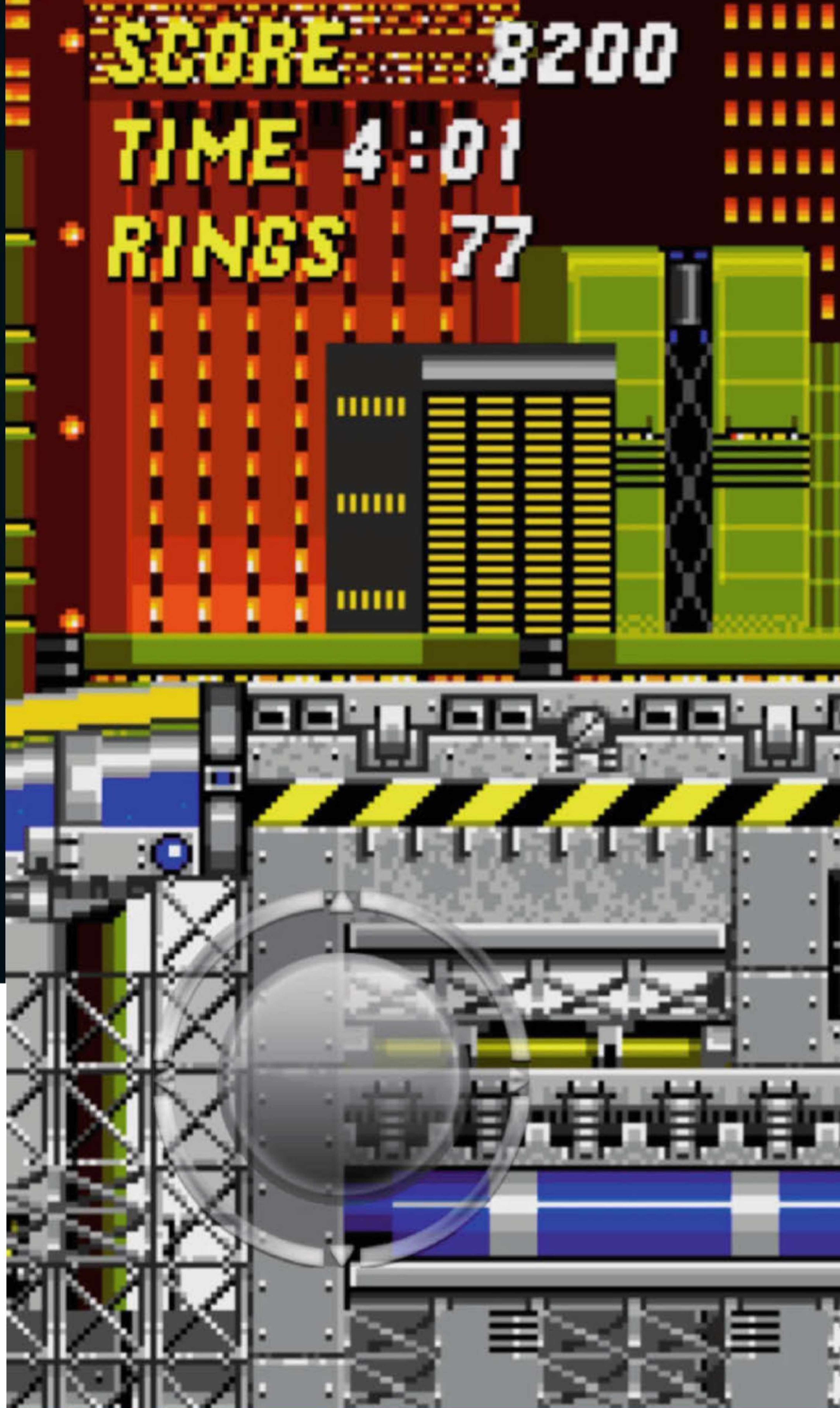
Sonic The Hedgehog 2

FLITZEN, BIS DIE RINGE SPRITZEN.



» **PUBLISHER:** SONIC TEAM / STI
» **ERSCHIENEN:** 1992
» **HARDWARE:** MEGA DRIVE (ORIGINAL), 3DS, APPLE TV, WINDOWS PHONE, ANDROID (GESPIELT)

Von Jörg Langer



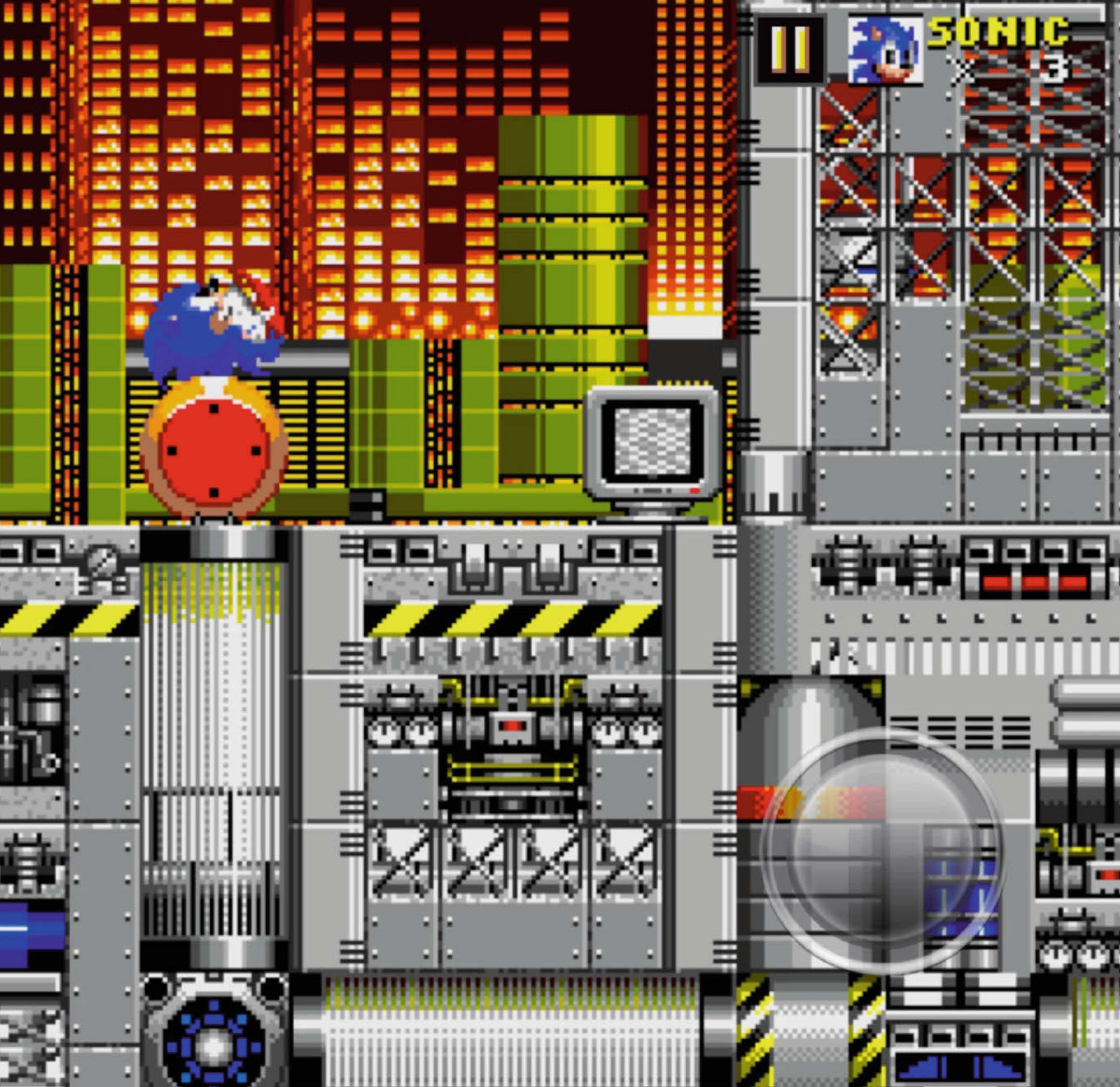
Ich war ja bis zu diesem Retro-Revival der Meinung, *Sonic The Hedgehog 2* damals nie gespielt zu haben. Aber komisch: Nach den ersten beiden Auftakt-Stages erlebte ich beim ersten Bossgegner ein Déjà-vu an die Anfangs-90er.

Dabei besaß ich definitiv niemals ein Mega Drive und kannte den ersten Teil nur von Besuchen beim Sega-Fan-Mitschüler. Habe ich bei dem auch *Sonic 2* gespielt? Oder erst später, per PC-Emulator? Oder sind beide Teile so ähnlich? Oder bilde ich mir alles nur ein? Die zweite Erinnerung, die mir jetzt beim Erst- oder Wiederspielen kommt, ist jedenfalls: „Das ist ja noch genauso verflixt-viel-zu-schnell wie damals!"

In der Tat: Auch bei *Super Mario Bros.* muss ich die Levels kennen- und in gewisser Weise auswendig lernen, aber das kommt mit der Zeit von allein, und ich kann immer wieder kurz verschnaufen. Bei *Sonic The Hedgehog 2* jedoch sause ich mit einem derartigen Tempo durch die Levels, dass mir angst und bange wird. Die Bonuspunkte-Ringe sind ebenso schnell dutzendfach aufgesammelt wie bei der ersten Kollision mit Gegnern oder Stacheln wieder fast komplett verloren. In Sekundenbruchteilen müsste ich mich zwischen zwei oder teils drei Wegen entscheiden, obenrum, untenrum oder auch mal ab durch die Mitte – was mir aber immer zu spät auffällt, zumal ich bereits durch einen Doppel-Looping rase, bevor ich einen Wasserfall hinabsause.

Natürlich kann ich jederzeit stoppen zwischendrin oder werde unsanft von einer Felswand ausgebremst – aber dann geht mir der Speed verloren, den ich durch längeres In-eine-Richtung-Drücken erst wieder aufbauen muss.

Doch selbst als Grobmotoriker komme ich nach der Augen-zu-und-durch-Methode



durch die ersten Levels, die Punktzahl lassen wir beiseite. Die ersten Bosskämpfe sind wirklich schaffbar, die erste 3D-Special-Stage hat mich gleich mal überfordert. Teils werde ich, etwa im Chemical-Plant-Level, 20 Sekunden lang wie eine Murmel durch diverse Röhren geschossen. Die Rücksetz-Punkte sind übrigens fair gesetzt. Man könnte sich also schon nach und nach ans Affentempo, Verzeihung, Igeltempo gewöhnen. Und siehe da – auch ich kann! Nach wenigen Viertelstunden hört das Fremdeln auf und ich bekomme ein seliges Grinsen nicht mehr aus dem Gesicht. Dabei bin ich doch hauptberuflich Rundenstratege!

Wüsste ich allerdings nicht, dass Sidekick Tails, der mit ihm verbundene Splitscreen-Modus und der wahnsinnig praktische Spin-Dash (als Kugel auf der Stelle rotieren und dann los-speeden) neu sind, ich würde bei beliebigen mir gezeigten 2D-Levels nicht zwischen Teil 1 und Teil 2 unterscheiden können. So identisch sieht die Grafik aus.

Doch dieselbe Grafik ist auch richtig gut gealtert: große Figuren, bunte Levels, alles schön schnell und flüssig – sowohl in der Originalversion (danke YouTube!) als auch in der 2013er auf meinem Android-Tablet. Denn darauf habe ich *Sonic The Hedgehog 2* für dieses Retro Revival gespielt: Einfach aus dem Play Store downloaden (2,29 Euro oder mittelnervige Werbung). Mit der Touch-Steuerung kann man es zur Not spielen, viel besser aber: Schließt einfach einen alten PS3-Controller an. Dazu braucht ihr nur ein sogenanntes OTG-Adapterkabel für ein oder zwei Euro (MicroUSB B männlich zu USB A weiblich). Damit kann ich den blauen Igel perfekt steuern. Also, im Rahmen meiner motorischen Möglichkeiten … *



054300 TOP·054300

100

Donkey Kong

MARIO KOMMT AUF DIE SPRÜNGE.

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: NINTENDO
» ERSCHIENEN: 1981 (ARCADE), 1983 (FAMICOM)
» HARDWARE: NES

Von Heinrich Lenhardt

Was für ein Affentheater: Nintendos Spielautomatenhit *Donkey Kong* ist so begehrt, dass er als Aushängeschild beim Verkaufsstart einer neuen Spielkonsole gilt. Doch das ist nicht das Nintendo Entertainment System: Schon 1982 greifen die Manager von ColecoVision zum Scheckbuch, um *Donkey Kong* exklusiv zu lizenzieren. Erst in den Folgejahren erscheint das Debüt des Sprite-Helden Mario auch für Nintendo-Hardware, in Deutschland dauert das Warten bis 1986. Da ist *Donkey Kong* nicht mehr der große Star, sondern steht bereits im Schatten des neuen System-Sellers *Super Mario Bros.* Mit dem Classic Mini NES kehrt der Original-Gorilla jetzt in die Wohnzimmer zurück. Es ist eine gute Gelegenheit, um wieder ein Fass beim Plattformspiel-Pionier aufzumachen!

Der Feuerknopf ist ja eigentlich zum Schießen da, doch hier bringt er ein kleines Männchen zum Hüpfen. Und wo ist die gebotene Ernsthaftigkeit des Weltraumkampfs, der Videospiele der frühen 80er Jahre sonst auszeichnet? Unsere Spielfigur ist ein korpulenter Knirps in einer roten Latzhose, eine Pixelansammlung unter seinem Riechkolben lässt sich als Schnurrbart interpretieren. Die geballte Niedlichkeit macht auch nicht vor dem Bösewicht halt, einem Cartoon-King-Kong, der am oberen Bildrand die blonde Pauline gefangen hält. Also laufen wir los, erklimmen Leitern und drücken angesichts nahender Fässer den Feuerknopf, um eben diese Sprünge auszulösen, welche dem neuen Genre später seinen Namen geben würden. Als *Donkey Kong* 1982 auf dem ColecoVision die gute Stube erreicht, spricht man noch von einem „Kletterspiel", nicht von einem Hüpfspiel.

In der Gunst der Spieler weit nach oben geklettert ist das ursprünglich als „Jumpman" bezeichnete Latzhosenmännchen: *Donkey Kong* machte den Helden Mario ebenso zum Star wie dessen Schöpfer Shigeru Miyamoto und legte den Grundstein für die *Super Mario Bros*-Serie. Deren beispielloser Erfolg lässt uns manchmal vergessen, wie bahnbrechend *Donkey Kong* bei seinem Debüt wirkte. Geradezu ehrfürchtig steckte ich das mitgelieferte Modul in mein neues ColecoVision – und wurde nicht enttäuscht. So fühlte sich 1982 Next Gen an: diese Hüpfsteuerung, die detaillierten Animationen und der lustige Sound!

Und wenn ich Pauline befreit hatte, begann nicht etwa genau dieselbe Szene wieder von vorne. Nein, ich erlebte ein völlig neues „Bild" mit neuen Aufgaben und Hindernissen (der Fachbegriff „Level" wird 1982 noch im wörtlichen Sinne für den Schwierigkeitsgrad verwendet)! *Donkey Kong* begeistert mit Charme, Witz, Originalität und für seine Zeit ungewöhnlicher spielerischer Komplexität. Die hat freilich ihren Preis, nur drei der insgesamt vier Schauplätze passen beim ColecoVision ins kneifende Modul-ROM.

Als Nintendo dann mit seiner eigenen Hardware die Eroberung des Konsolenmarkts beginnt, darf der zum Klassiker gereifte Gorilla nicht fehlen: *Donkey Kong* ist 1983 einer der drei Launch-Titel des Famicom. Grafik und Sound der NES-Adaption stechen die ColecoVision-Version aus und kommen dem Arcade-Vorbild sehr nahe – wenn da nur nicht wieder dieser eine verflixte Level fehlen würde Aber auch mit nur drei Szenen ist *Donkey Kong* höchst spielenswert und verdient eure Beachtung, wenn ihr das Classic Mini anschließt. Jedes Pixel sitzt, die Laufgeräusche sind hinreißend und der Spielablauf macht einfach Spaß. Zunächst ist alles wunderbar einfach, doch bei wiederholtem Abklappern der einzelnen Bilder müssen High-Score-Jäger bald vortreffliches Timing beweisen. Und wenn ihr euch hier warmgespielt habt, solltet ihr auch die großartige Fortsetzung ausprobieren: Bei *Donkey Kong Jr.* steuern wir den Gorilla-Filius, der seinen Papa aus dem Käfig des Bösewichts Mario befreit.



16

1988 ● C128

DIE BESTEN 100 SPIELE

Ultima V
Warriors of Destiny


ORKS
sind die Standardgegner und recht leicht zu besiegen.


SPINNEN
erweisen sich als fiese Feinde, weil sie Gift spucken.


ETTINS
werfen große Felsbrocken auf euch.


TINTENFISCHE
sind starke Meeresmonster mit Fernkampfangriff.

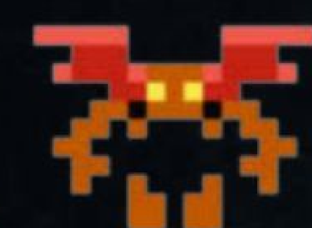

TROLLE
warten unter Brücken, sie lassen viel Plündergut zurück.


SKELETTE
sind 08/15-Gegner, werden aber teils von Magiern begleitet.


HEADLESS
(„Kopflose") fliehen schneller als andere Monstertypen.


GAZER
können eure Helden in den Schlaf schicken.


DÄMONEN
werfen Feuerbälle; Drachen können sie herbeizaubern.


MONGBATS
sind schnell und stark und greifen in großer Zahl an.

Für viele ist *Ultima 7* die Krone der berühmten RPG-Serie von Richard Garriott, für andere ist es *Ultima 5*. Beiden Spielen gemein ist die alles andere als stereotype Handlung, die mehr kennt als nur Gut und Böse. *Ultima 5 – Warriors of Destiny* ist zudem das letzte klassische „2D-Ultima", in Sachen Tiefgang und Komplexität aber meilenweit entfernt von den im Vergleich simplen ersten drei Teilen. Es ist aber auch nicht so verbiestert moralisch wie Ultima 4, bei dem sich alles darum drehte, zum porentief reinen Gutmenschen zu werden, den Bewohnern Britannias ein leuchtendes Vorbild.

Ultima 5 spielt einige Jahre nach U4 und ist voller Grautöne: Lord British, weiser Herrscher des Landes, ist bei der unvorsichtigen Erkundung der neuen „Unterwelt" abhanden gekommen – die durch unseren „Sieg" in Ultima 4 erst entstand. Sein eifriger Kanzler Blackthorne hat die Macht übernommen, pervertiert jedoch bald die acht Tugenden nach dem Motto: „Du sollst nicht lügen, oder du sollst deine Zunge abgeschnitten bekommen" oder auch „Du sollst barmherzig sein, oder du sollst deinen halben Besitz verlieren."

Es stellt sich heraus, dass drei Shadowlords Blackthorne zum Tyrannen gemacht haben: Sie gilt es zu besiegen, bevor Lord British gerettet und Blackthorne vertrieben werden kann. In eurem Abenteuer bereist ihr die umfangreiche Welt Britannia zu Fuß, zu Pferd, per Schiff oder fliegendem Teppich, erkundet Städte, Festungen und Dörfer. Ihr werbt Begleiter an, führt Rundenkämpfe und müsst durch zahllose Gespräche herausfinden, was ihr eigentlich genau zu tun habt. Ihr werdet es mit dem Widerstand und der „Unterdrückung" zu tun bekommen, zwei Geheimbünden. Acht Dungeons verbinden Britannia mit der verwinkelten Unterwelt und ihren mächtigen Monstern, und ganz tief unten wartet dann der letzte, schlimmste Dungeon. Und Lord British – der übrigens das Pseudonym von Serienschöpfer Richard Garriott ist.

Von Jörg Langer

WIESO EIN KLASSIKER?



Eine ganze Welt

Ultima 5 simuliert eine ganze Welt mit Städten und Dörfern, Bergen und Wüsten. Der Tag-Nacht-Wechsel beeinflusst die Sichtweite und den „Stundenplan" der Stadtbewohner. Der Stand der beiden Monde hat ebenso Auswirkungen wie die Windrichtung. Man verbraucht Nahrung, muss rasten, um wieder zu Kräften zu kommen. Sogar ein eigenes Runenalphabet sollte erlernt werden, um Schilder zu lesen oder Zaubersprüche zu sprechen. Mit jedem der weit über 100 NPCs kann man via Keywords reden, die nachts erscheinenden Teleport-Mondtore lassen sich sogar versetzen. Vor allem aber nimmt *Ultima 5* den Spieler kaum an die Hand.

BESTER CHARAKTER?



Die Shadowlords

Wir nennen sie hier nur Schattenlords der Falschheit, des Hasses und der Feigheit – schließlich ist es eines der Ziele, ihre wahren Namen zu erfahren. Wer dann an der richtigen Stelle und mit dem richtigen Objekt einen Schattenlord beschwört, vernichtet ihn. Im Kampf hingegen ist so ein Robenträger kaum zu knacken, und wenn doch, kommt er Tags drauf wieder. Apropos: Abhängig vom Stand der beiden Monde werden pro Tag drei der acht Städte Britannias von den Shadowlords heimgesucht. Ist es der des Hasses, greifen euch die Einwohner an, ist „Falschheit" zu Besuch, bestehlen sie euch, und bei „Feigheit" flüchten sie.

DIE OBERWELT



Liebliches Britannia

In *U1* war Britannia nur ein Kontinent, ab *U4* die ganze Welt (außer in *U7-2* und *U8*). Serienveteranen finden darum zumindest die acht Städte sowie Castle Britannia blind. In *Ultima 5* gibt es aber auch Festungen, Dörfer und Hütten, wegen des Sichtlinien-Systems teils schwer zu finden. Meere und Inseln wollen erkundet werden, doch steigt in Ufernähe ins Beiboot, mit dem ihr sogar Flüsse befahren dürft. Wer Kämpfe sucht, um seine Gruppe hochzuleveln, sollte nachts reisen, da gibt's mehr Monster. Oder er wartet auf einer Brücke: Bald greifen Brückentrolle an, die viel EXP geben und Schatztruhen zurücklassen.

DIE UNTERWELT



Terra Incognita

Im Finale von *Ultima 4* löste unser Avatar ein gewaltiges Beben aus, das tief unter Britannia die Unterwelt schuf. Sie ist so groß wie die Oberwelt, besteht aber nur aus Flüssen, Seen, hügeligen Pfaden und gewaltigen Bergen, von denen man nur die niedrigeren mit der richtigen Ausrüstung (und unter großer Gefahr) überwinden kann. Da hier kein Sonnenstrahl hinfällt, seht ihr immer nur einen kleinen Teil eurer Umgebung. Und zu schlechter Letzt streunen hier die übelsten Monster von *Ultima 5* umher, etwa Mongbats und Drachen. Doch es gibt dort unten Nützliches zu finden: legendäre Waffen und die immens wichtigen „Splitter".

DIE DUNGEONS



Höhlen und Verliese

Waren die Dungeons in *Ultima 4* im Wesentlichen noch Selbstzweck, dienen sie nun als Zugänge in die Unterwelt. Für jeden müsst ihr erst das Word of Power finden, um ihn zu öffnen. Statt des Standard-Dungeontyps aus *U4* warten nun drei unterschiedliche auf euch, darunter Höhlen und gemauerte Verliese. Gerade in Letzteren gibt es viele vorgefertigte Räume, bei denen in den 2D-Kampfmodus umgeschaltet wird. Neben fiesen Fallen und Gegnern müsst ihr darin oft Rätsel lösen, indem ihr etwa versteckte Schalter findet. Die acht gewohnten Dungeons sind leichter als im Vorgänger, der abschließende neunte jedoch kompensiert das.

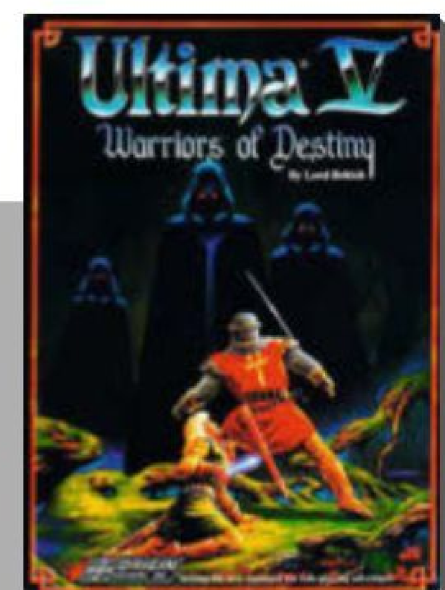
DAS KAMPFSYSTEM



Denken und töten

Ultima 5 zelebriert die in *U3* eingeführten Taktikgefechte: Je nach Terrain wird eine andere Kampf-Map geladen, unten sind eure Leute, oben bis zu zwei Dutzend Feinde. Eure sechs Helden lasst ihr rundenweise zaubern, Flammenöl werfen oder die Waffen schwingen. Es gibt Hieb- und Stichwerkzeug und Fernwaffen, wobei Bögen und Armbrüste nerven, weil sie ein Maximum von nur 99 Projektilen für die ganze Gruppe haben. Wer seinem Kämpfer neben der Waffe einen Stachelhelm und Stachelschild gibt, darf sogar dreimal pro Runde angreifen. Zum Erfolg führt in den Gefechten vor allem die Ausnutzung des Terrains.

Die Screenshots haben wir mit der PC-Fassung erstellt.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** APPLE II, C64/128, DOS-PC, ATARI ST, NES, FM TOWNS, NEC PC, SHARP X68000
- » **PUBLISHER:** ORIGIN SYSTEMS
- » **ENTWICKLER:** RICHARD GARRIOTT
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1988
- » **GENRE:** ROLLENSPIEL

Was die Presse sagte …



Foto: kultpower.de

Happy Computer 7/88: 90%

„*U5* ist doppelt so groß, sackt aber gegenüber den Grafikbonbons von *Bard's Tale 3* ab. [Es] ist allen zu empfehlen, die sich gerne mit langen und epischen Rollenspielen auseinandersetzen, [in denen] unzählige Details zu entdecken sind." (*Anatol Locker*)

ASM 2/89: 11/12

„Die Grafik bietet viele neue Details, die auch für den Spielwitz verantwortlich sind. […] Wer Interesse an Fantasy-Rollenspielen hat, der darf an *Ultima 5* nicht vorbeigehen." (*Uwe Winkelkötter*)

Was wir denken

Ultima 5 ist eines der besten RPGs aller Zeiten, da es dem Spieler neben enormem Tiefgang auch weitgehende Freiheit beim Vorgehen bot.

Super Metroid

DER VERDAMMTE SCHACHT



15
1994 ● SNES
DIE BESTEN 100 SPIELE



» PUBLISHER: NINTENDO
» ERSCHIENEN: 1994
» HARDWARE: SUPER NES

Von Anatol Locker

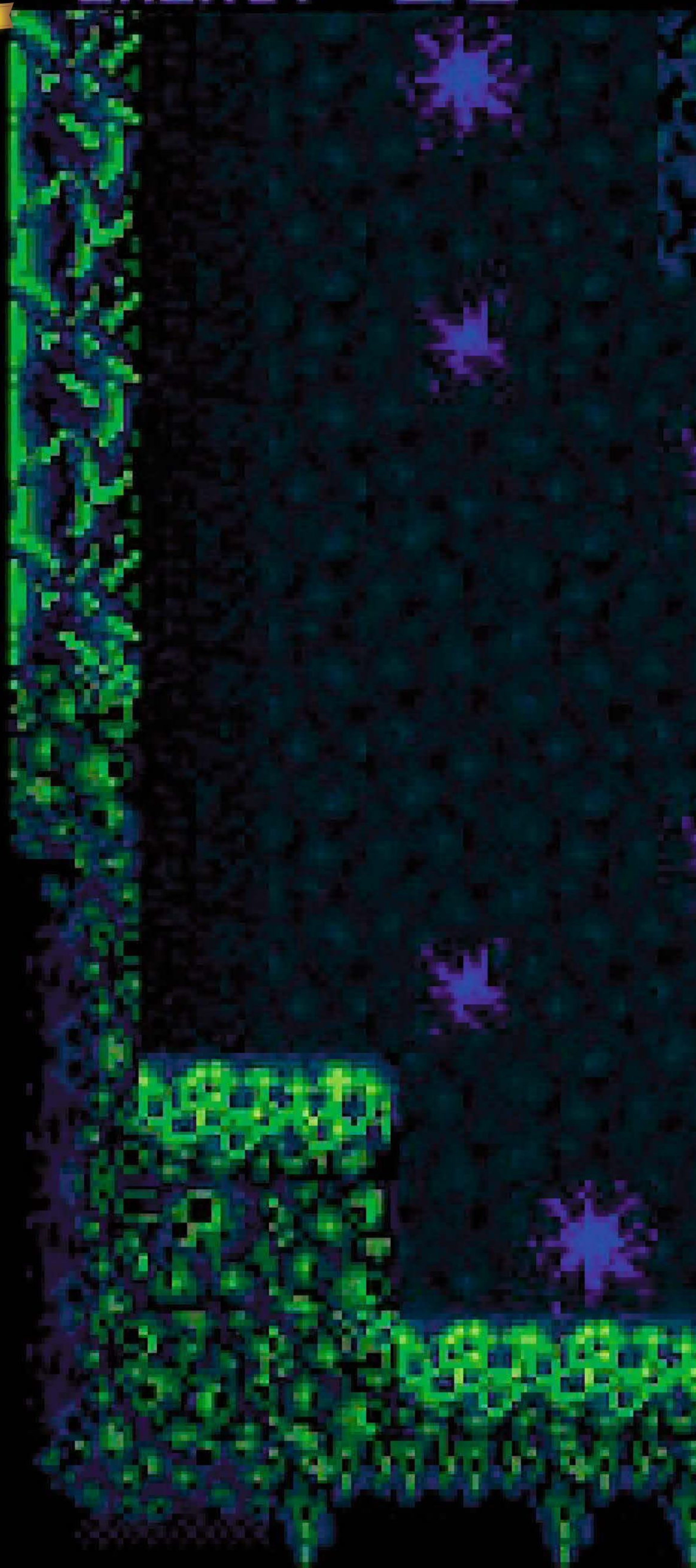
Manchmal trifft man intuitiv die richtige Entscheidung. Als *Super Metroid* 1994 herauskam, war ich – damals als Musikredakteur – von einer Plattenfirma zur damals neuen, äußerst angesagten Love Parade eingeladen. Gleichzeitig lag da diese *Super Metroid*-Packung auf meinem Schreibtisch. Die Entscheidung, ein Wochenende durchzutanzen oder selbiges zu verdaddeln, fiel mir leichter als erwartet. Während meine Freunde also Ecstasy-geschwängert auf Berlins Straßen feierten, saß der Locker das komplette Wochenende mit breitem Grinsen auf dem Sofa und zockte *Super Metroid.* Bereut habe ich's keine Sekunde.

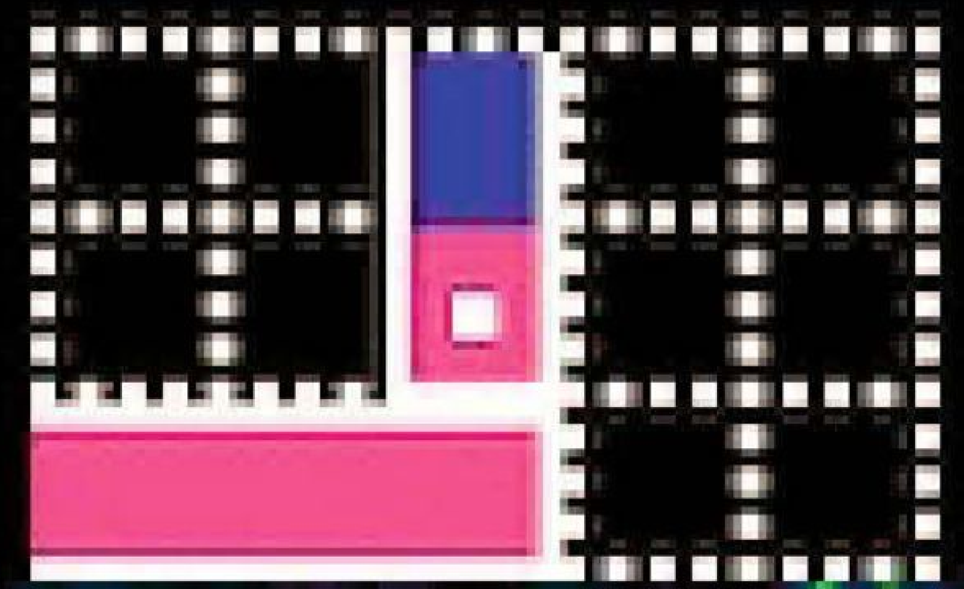
Nach meinem Dafürhalten surft nur eine Handvoll Spiele so nahe an der spielerischen Ideallinie wie *Super Metroid*. Dass es noch heute moderne Action-Adventures mit links überholt, liegt meiner Meinung nach an der Formel „Minimale Inszenierung, maximales Gameplay". Was das heißt? *Super Metroid* machte keinen Hehl daraus, dass man kein Bit für die Story verschwenden wollte, sofern es nicht unbedingt notwendig war. Cutscenes oder Storybits machen nur einen homöopathischen Teil des Spiels aus. Stattdessen erschließt sich die Spannung durch das Erforschen immer neuer Ecken der riesigen Karte.

Die Grafik ist zweckmäßig schlicht, passt aber trotzdem perfekt zum Thema. Zusätzlich schafft der gelungene Soundtrack, der von Gegend zu Gegend unterschiedlich ausfällt, zusätzliche Atmosphäre. Auch das Extras-Management ist clever: Alles, was man an Ausrüstung findet, muss man sofort einsetzen, um weiterzukommen – Tutorials kann man sich also sparen. Und das Wichtigste: Die Steuerung ist angenehm griffig.

Das Einzige, was ich dem Spiel vorwerfe, ist ein Schacht. Mit dem hat es folgende Bewandtnis: Ich habe mich in *Super Metroid* mit großer Begeisterung fast bis zum Ende vorgekämpft. Was mich gestoppt hat, war ein schier endlos hoher Schacht mit glatten Wänden, den Samus im „Space Jump" nach oben hüpfen muss. Dazu muss man nahezu perfekt getimt die Buttons drücken … und ich bin grandios gescheitert. Ich habe es eine gute Woche lang versucht. Ich habe geflucht, das Gamepad in die Ecke geschmissen, geweint, irre gelacht, aber ich kam ums Verrecken nicht diesen Schacht nach oben. Nach einer 4-Stunden-Session ohne Erfolg gab ich auf. Bis heute!

Zum Erscheinungstermin ging *Super Metroid* fast etwas unter, aber der Wiederspielwert ist hoch – meiner Meinung nach ist es der beste Teil der Serie. Wer sich heute von der spielerischen Qualität überzeugen will, kann den Klassiker mit einer Switch-Online-Mitgliedschaft auf der Switch nachholen. In Kombination mit dem Classic Controller ist das Spielvergnügen fast so schön wie damals auf dem Super NES. Und das Schönste daran: Man kann immer zwischenspeichern. Was bedeutet, dass ich endlich eine Chance habe, den verdammten Schacht doch noch nach oben zu kommen … *




019





Pong

DER ANFANG VON ALLEM

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: ATARI INC.
» ERSCHIENEN: 1972
» HARDWARE: ARCADE

Von Darran Jones

Wenn es ein Spiel gibt, das die 70er Jahre definiert, dann ist es mit Sicherheit Ataris *Pong*. Ja, es gab auch *Space Invaders,* aber Ataris Spiel war weitaus einflussreicher und machte den Menschen bewusst, dass Videospiele eine Menge Geld einbringen.

Trip Hawkins würdigte *Pong* mit den Worten: „Das erste Casual Game und das erste Social Game. Alle haben es gespielt. Ich meine: Alle." Und Philip Oliver erinnert sich, wie er „*Pong* auf dem ZX81 meines Bruders konvertieren sollte". Und Jim Bagley von Ocean weiß immer noch, dass es ein „verdammt großer Spaß" war.

Und ja, *Pong* hat verdammt viel Spaß gemacht, besonders gegen menschliche Gegner. Selbst heute gibt es nichts Schöneres, als zuzusehen, wie der Ball am Schläger des Gegners vorbeigleitet. Es war nicht nur in den Spielhallen erfolgreich, sondern auch zu Hause. Praktisch jede Familie besaß eine Version des „Fernsehtennis", entweder die offizielle von Atari oder eines der zahlreichen Plagiate.

Hauptsächlich war der Erfolg von *Pong* jedoch darin begründet, dass es extrem einfach zu erlernen, aber gegen menschliche Gegner schwierig zu meistern war. „Avoid missing Ball", also „Vermeide, den Ball zu verpassen" – das war die ganze Spielanleitung, die am Automaten angebracht war.

Ganz ohne Zweifel wäre ohne *Pong* die Spiele-Industrie eine andere. Nintendo, Coleco, Namco und Konami sind nur einige der Unternehmen, die aufgrund des Erfolgs von *Pong* in den Videospielmarkt eingestiegen sind. *Pong* ist ein Phänomen und es unterstreicht, dass großartige Spielmechaniken immer wichtiger als aufwendige Grafiken sind. *





M.U.L.E.

KONJUNKTUR-PROGRAMM

13

1983 ● ATARI 8-BIT

DIE BESTEN 100 SPIELE



» PUBLISHER: OZARK SOFTSCAPE
» ERSCHIENEN: 1983
» HARDWARE: C 64

Von Heinrich Lenhardt

» RETRO-REVIVAL

Dynamische Marktwirtschaft, nervenkitzelnde Auktionen und skurrile „klunka-dunka"-Rhythmen: Die beste aller Wirtschaftssimulationen verdeutlichte einst einem schnauzbärtigen Jüngling, welch wundervolle Spielkonzepte auf mächtigen 8-Bit-Heimcomputern realisierbar sind.

1984 wurde ich dank der Redaktion *Happy-Computer* mit der Wunderwelt der Heimcomputer vertraut gemacht, nachdem ich zuvor ausschließlich auf Videospielsystemen wie Atari VCS, Intellivision und Colecovision gedaddelt hatte. An den 8-Bit-Computern faszinierte mich die Bandbreite der Spieleauswahl: Waren fast alle Videospiele dieser Epoche von aktuellen Arcade-Automaten abgeleitete Actionkost, lockten auf Computern auch Abenteuer, Simulationen – und so originelle Experimentalspiele wie eben *M.U.L.E.*

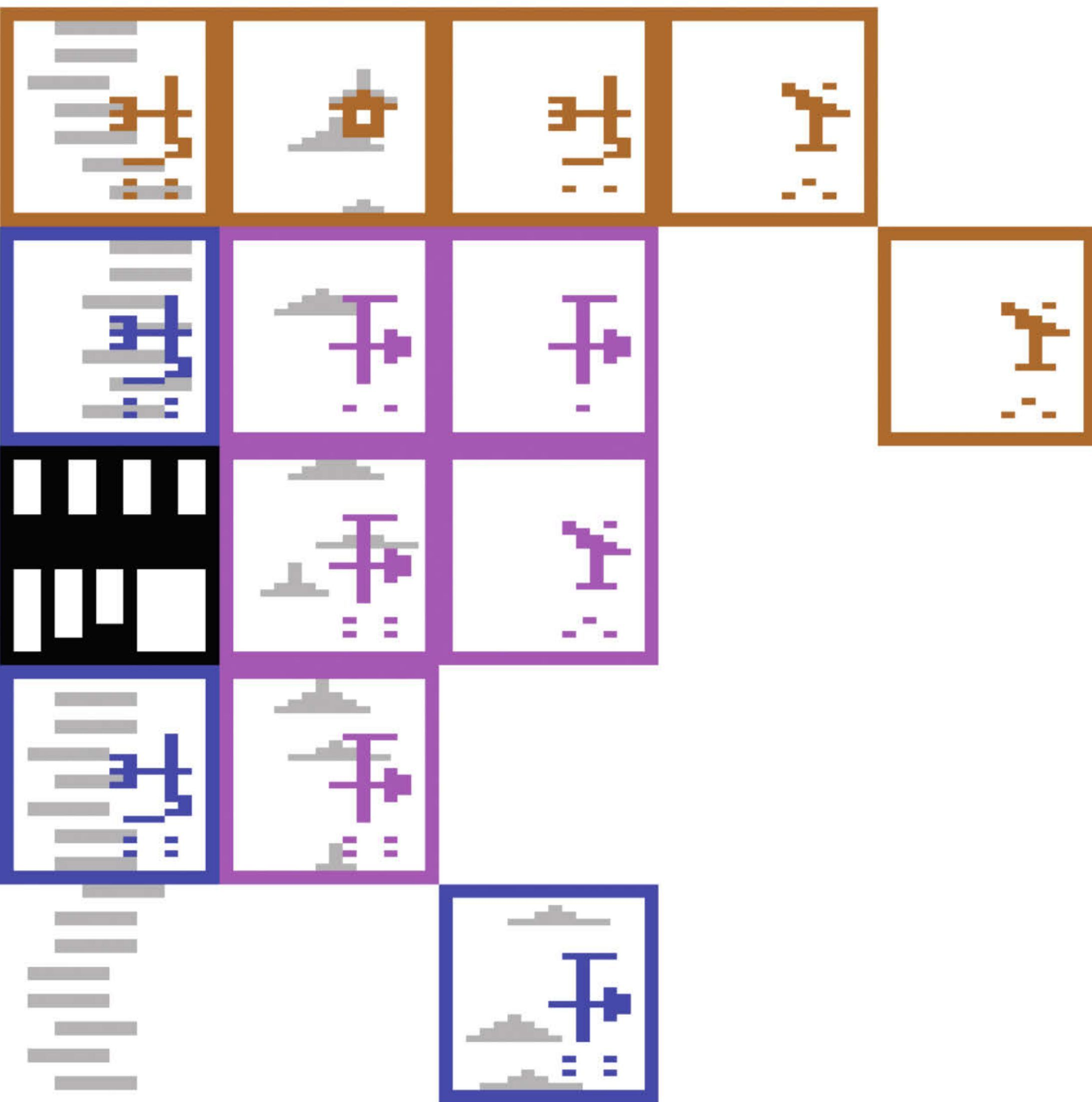
Dan Buntens Meisterwerk machte schon mit dem Intro neugierig, bei dem das namensgebende Roboter-Muli über den Bildschirm stakste, gefolgt von einigen nicht minder putzigen Alien-Sprites. Dazu klapperte ein ebenso schräger wie eingängiger rhythmischer Ohrwurm aus den Lautsprechern.

M.U.L.E. war eine Wirtschaftssimulation, aber von der niedlichen, einladenden und knuffigen Art. Sein Ablauf in Brettspiel-Manier wirkte spontan sympathisch und die simple Methode für Echtzeithandel zwischen vier Spielern gleichzeitig gilt zu Recht als Design-Meisterstück: Unter Zeitdruck näherten Käufer und Verkäufer durch Bewegen ihrer Spielfigur ihre Preisvorstellungen an, während Monopolisten lieber auf ihrer Ware sitzen blieben und somit die Preise in die Höhe trieben.

Der Atari 800 war der Königscomputer für *M.U.L.E.*, denn er hatte vier Joystick-Ports. Auf meinem C64 mussten sich Spieler Nr. 3 und 4 dagegen mit der Tastatur herumschlagen. Das war mir relativ egal, denn das Schöne an *M.U.L.E.* war seine Solo-Freundlichkeit – ich konnte auch im Alleingang ganze Sonntagnachmittage verbringen. Die Fülle an Schwierigkeitsgraden, Alien-Charakteren, Spielvarianten, Zufälligkeiten sowie die respektable künstliche Intelligenz sorgten für einen dynamischen Verlauf. Keine Partie verlief wir die vorherige, *M.U.L.E.* konnte man – wie ein gutes Brettspiel – immer wieder zocken.

Dan(ielle) Bunten, leider schon 1998 verstorben, bedauerte die „furchtbare" Grafik von *M.U.L.E.*, bedingt durch die Limitationen der 8-Bit-Computer. Ich finde dagegen, dass der frugale Pixel-Look auf weißem Grund vorteilhaft gealtert ist. Die visuelle Schlichtheit wirkte nicht nur charmant, sondern auch zweckdienlich und übersichtlich. Jahrelang habe ich immer wieder die *M.U.L.E.*-Diskette herausgekramt und mich dabei nie an einfarbigen Sprites und quadratischen Grundstücken sattgesehen. *

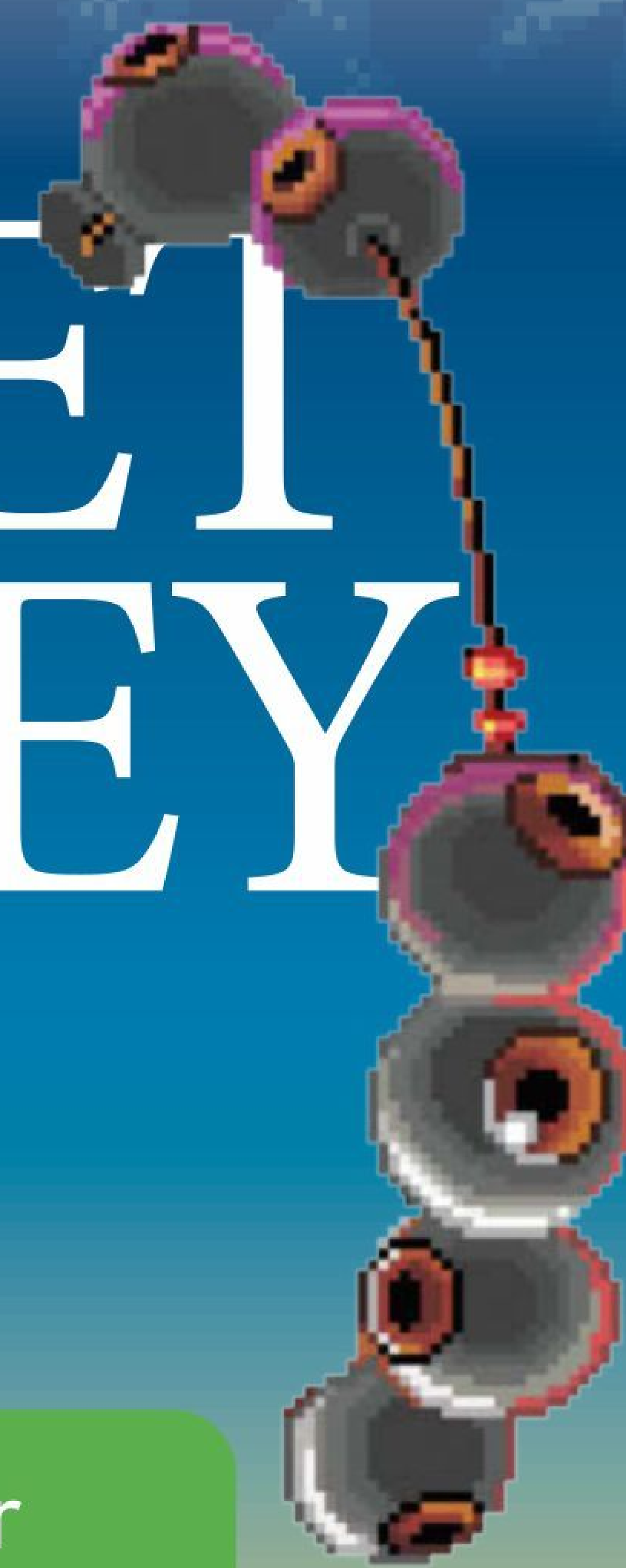
TION



OES CRAZY!



THE SECRET OF MONKEY ISLAND





Man nehme Schwertkämpfe mit Piraten, viele (oder waren es vielköpfige?) Affen und ein Gummihuhn. Heraus kommt eines der besten Adventures aller Zeiten. Ron Gilbert und Dave Grossman haben sich für **Retro Gamer** noch mal Piratenhut und Augenklappe aufgesetzt.



» Guybrush erzählt seine Geschichte am Lagerfeuer.



» Immer wieder blitzt Ron Gilberts Liebe zu Filmen durch.





Fragt ihr Spielefans nach ihrem liebsten Point-and-Click-Adventure, werdet ihr sehr häufig die Antwort *The Secret of Monkey Island* erhalten. Und das völlig zu Recht. Der Klassiker von Lucasfilm Games bietet abgedrehte Logikpuzzles, ungewöhnlichen Humor, Schwertkämpfe und einige der erinnerungswürdigsten Charaktere, die das Genre zu bieten hat.

Ursprünglich erschien *The Secret of Monkey Island* für Atari ST und PCs, einige Monate später für Amiga. Diese Fassung verwendete die 16-Farben-Sprites der PC-EGA-Fassung und kombinierte diese mit den PC-VGA-Hintergründen, die dazu von 256 auf 32 Farben umgerechnet wurden. Das Ergebnis war sehr ansehnlich. Nicht zu vergessen: Den Soundtrack steuerte Chris Hülsbeck bei.

Einen der Hauptverantwortlichen an *Monkey Island*, Ron Gilbert, hatte es eher durch Zufall zu Lucasfilm getrieben. „Mein erster Job in der Spielebranche war bei einer Firma namens Human Engineered Software. Ich programmierte dort für den C64", erinnert sich Ron. „Nur wenige Monate, nachdem ich angefangen hatte, gingen sie bankrott. Sechs Monate lang suchte ich nach einem Job und machte mich schon darauf gefasst, zurück zur Schule zu müssen. Doch dann bekam ich einen Anruf von einem Mitarbeiter von Lucasfilm. Sie suchten jemanden, um Atari-Spiele auf den C64 zu konvertieren."

» DAS SKRIPT ENTWICKELTE SICH ERST, ALS DIE PROGRAMMIERARBEITEN SCHON LIEFEN. DAS KÖNNTE MAN HEUTE NICHT MEHR MACHEN. « RON GILBERT

Dave Grossman kam zu Lucasfilm Games, weil er „etwas Interessantes machen wollte, das moralisch nicht verwerflich war". Auf Computerspiele hatte er es gar nicht abgesehen. „Aber dann sah ich die Anzeige und dachte nur: ‚Oh yeah'. Und plötzlich war ich froh, in den letzten Monaten keinen anderen Job bekommen zu haben."

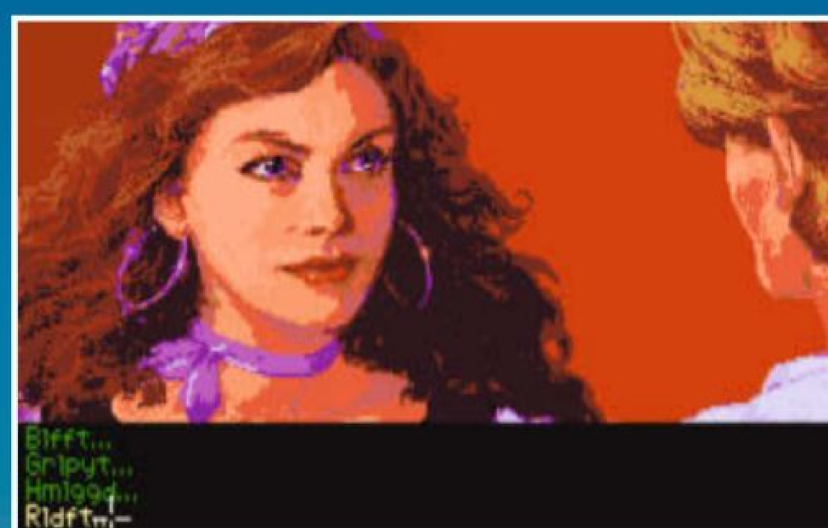
Nachdem Ron Gilbert mit den Konvertierungen fertig war, tat er sich mit Gary Winnick zusammen, um das erste Point-and-Click-Adventure von Lucasfilm, *Maniac Mansion*, zu entwickeln. Gleich für das erste Spiel dieser Art entwarfen sie die berühmte SCUMM-Engine (Script Creation Utility for Maniac Mansion), die aus Gilberts Abneigung gegenüber Textparsern entstand. „Ich hasste Adventures, in denen ich alles eintippen musste. Ich hasste es, die Eingaben zu raten. Alles sollte Point-and-Click sein." Dave ergänzt: „Parser lassen dich mehr oder weniger alles ausprobieren, was dir in den Sinn kommt. Die meisten von uns waren aber eher frustriert davon. Wir tüftelten mit jedem neuen Spiel weiter an unserem System herum und wollten es so einfach wie möglich gestalten sowie dem Spieler eine ordentliche Auswahl an Möglichkeiten gewähren." Der Erfolg von

» Möchtegern-Pirat Guybrush hat es schwer mit den Frauen.



» Das Unterwasser-Rätsel ist die einzige Szene, in der ihr sterben könnt.





» Stan verkauft Schiffe und hat einen exquisiten Kleidungsstil.

» Auf euren Abenteuern lernt ihr viele Charaktere kennen. Beleidigt sie, wenn sich die Chance ergibt!



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

MANIAC MANSION
SYSTEME: AMIGA, ATARI ST, C64, PC
JAHR: 1989

DAY OF THE TENTACLE
(ABGEBILDET)
SYSTEM: PC
JAHR: 1993

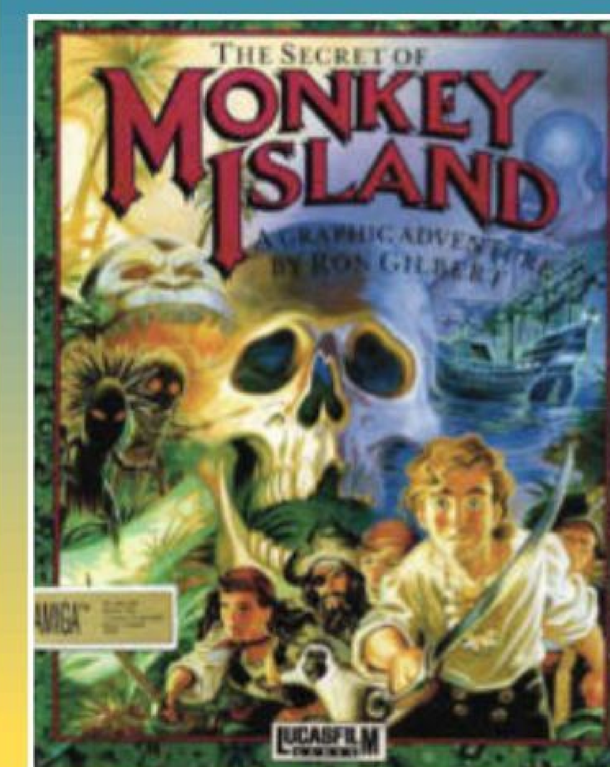
SAM AND MAX: HIT THE ROAD
SYSTEM: PC
JAHR: 1993



FAKTEN



» **PUBLISHER:** LUCASFILM GAMES
» **ENTWICKLER:** LUCASFILM GAMES
» **ERSCHIENEN:** 1990
» **GENRE:** ADVENTURE



» ICH HATTE GENUG VON ADVENTURES, IN DENEN MAN STIRBT, WENN MAN ETWAS FALSCH MACHT. « RON GILBERT



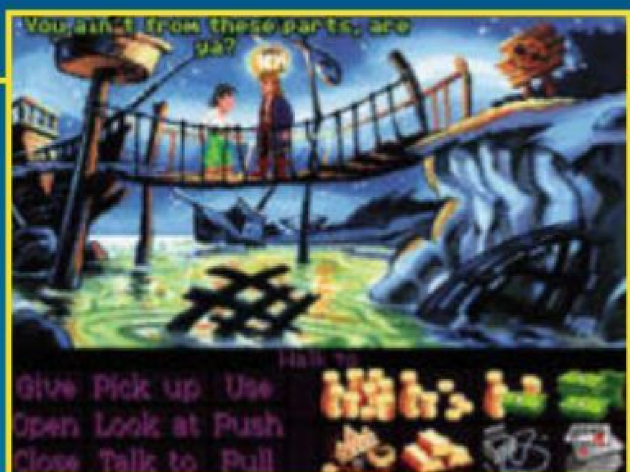
» Wo Piraten sind, ist Voodoo meist nicht weit.



» Auf Sheriff Fester Shinetop solltet ihr euch nicht mehr als nötig einlassen.

HINTER EUCH! EIN DREIKÖPFIGER AFFE!

Die Fortsetzung *LeChuck's Revenge* erschien bereits ein Jahr nach dem ersten Teil und setzte in fast allen Punkten noch mal einen drauf. Das Cliffhanger-Ende, das laut Dave Grossman an *Das Imperium schlägt zurück* angelehnt war, wurde jedoch unterschiedlich aufgenommen. In *The Curse of Monkey Island* wurde zwar aufgeklärt, was mit Guybrush und LeChuck passiert ist, allerdings stammte das Spiel von einem anderen Team. Seitdem fordern Fans ein „echtes" *Monkey Island 3*. Versprechen möchte Ron Gilbert nichts, aber er lässt uns einen winzigen Funken Hoffnung: „Falls ich mal ein neues *Monkey Island* mache, wird es ‚*Monkey Island 3a: Die Aufdeckung des Geheimnisses oder ihr bekommt euer Geld zurück*' heißen."



SCUMM liege vor allem in den Spielen begründet, erklärt Ron das Offensichtliche: „Ohne die guten Spiele und den dummen Namen [SCUMM klingt wie das englische ‚scum' für ‚Abschaum'] würde sich doch niemand mehr an diese Technologie erinnern."

Erste Ideen für *The Secret of Monkey Island* sammelte Ron bereits während der Arbeit an *Zak McKracken*. Allerdings musste das neue Projekt noch ein wenig warten, da Lucasfilm Games das Team mit der Umsetzung des Films *Indiana Jones and the Last Crusade* betraute. *Monkey Island* sollte das am Ende sogar guttun. „Ich lernte noch mal eine Menge darüber, wie sich gute Puzzles zusammenfügen", so Ron.

Nach dem *Indy*-Spiel machte er sich an *Monkey Island*. Als Inspiration nennt Ron seine Liebe zu Piraten, die vor allem in der Disneyland-Attraktion *Pirates of the Caribbean* begründet liegt. Eigentlich wollte er ein Fantasy-Spiel machen, da solche Szenarien damals beliebt waren. Das Problem: Ron kann mit Fantasy persönlich nicht viel anfangen. Piraten schienen ihm da ein guter Kompromiss zu sein.

Der Name des Helden geht auf das Grafikprogramm Deluxe Paint zurück. Der Grafiker Steve Purcell speicherte das Bild des Helden unter dem Namen „guy" ab, der Zusatz „brush" wurde von der Software hinzugefügt. Der Nachname Threepwood geht auf einen internen Wettbewerb zurück, und General Manager Steve Arnold wollte unbedingt einen Charakter mit dem Namen Chuck – Guybrushs Widersacher LeChuck war geboren.

Bereits beim Design wurden die Hardware-Limitierungen berücksichtigt. Die erste PC-Version war auf 16 Farben bei einer Auflösung von 320 x 200 beschränkt, was letztlich zu einem blockartigen Stil führte. Ron sieht es positiv: „Die fehlende High-End-Grafik lenkt euren Fokus auf das Spiel und die Story."

Die meisten der Rätsel waren fertig, bevor das Spiel programmiert wurde, verrät Ron. „Ich hatte auf einem Blatt Papier Kisten gezeichnet und dort schon mal die ganzen ‚Schlösser' und ‚Schlüssel' miteinander verbunden. Als die Produktion startete, gingen Tim, Dave und ich nochmal drüber und verbesserten die Dinge, die nicht funktionierten." Dave war für Detailfragen zuständig: „Ich sagte den Charakteren, wo genau sie laufen müssen, schrieb Szenen und Dialoge, half bei den Puzzles mit und stellte sicher, dass alles im Fluss blieb, während Ron das große Ganze im Auge behielt. Es war wie in der Ausbildung. Ein paar Jahre später übernahmen Tim Schafer und ich dann mit *Day of the Tentacle* unser eigenes Projekt."

Eines der einfallsreichsten Rätsel in *Monkey Island* war das Schwertkampfduell, das über gegenseitige Beleidigungen ausgetragen wurde. „Ich schaute mir zu dieser Zeit viele Piratenfilme an", erklärt Ron. „In Schwertkämpfen verbrachten die Akteure mehr Zeit mit Reden als mit Duellieren. Ich hielt das für einen interessanten spielmechanischen Ansatz. Außerdem benötigt ein Piratenspiel auch Schwertkämpfe. Damals hassten Adventure-Spieler aber Actionelemente. Also machte ich ein Dialog-Rätsel daraus."











» [Oben links] Die Beleidigungs-Schwertduelle sind ein riesiger Spaß. [Oben rechts] Ihr werdet nicht darauf kommen, wer dieser Troll ist.



» Das erste *Monkey Island* erhielt 2009 eine HD-Neuauflage. Der zweite Teil folgte 2010.



» Guybrush erblickt das schrecklichste Biest seit dem Dinosaurier.



» Ein Affe sammelt unbeirrt Früchte ein, während Guybrush benommen am Strand liegt.



» Auch im Gespräch mit Piraten lässt der nächste Witz nicht lange auf sich warten.

Der Spaß beim Rätseln wurde dadurch erhöht, dass man die Umgebungen erkunden konnte, ohne hinter jeder Ecke den Tod befürchten zu müssen. Abgesehen von einer Szene war es in *The Secret of Monkey Island* sogar unmöglich, zu sterben. „Ich hatte genug davon, vor allem in den Adventures von Sierra immer gleich draufzugehen, wenn ich etwas falsch gemacht hatte", grummelt Ron Gilbert.

Einige Inhalte schafften es nicht ins fertige Spiel. In einem Storystrang sollte Guybrush unter Gedächtnisverlust leiden, und für Meathook sollte er ursprünglich drei Aufgaben erledigen, bevor der sich der Crew nach Monkey Island anschloss. Letztlich hat man sich aber auf das witzigste der drei Rätsel beschränkt, um den entsprechenden Abschnitt zu straffen.

Ähnlich unterhaltsam wie die Rätsel waren die Dialoge. Umso erstaunlicher ist, dass diese erst während der eigentlichen Entwicklung entstanden sind. „Das Skript entwickelte sich erst, als die Programmierarbeiten schon liefen. Das könnte man heute nicht mehr machen", gibt Ron zu.

The Secret of Monkey Island kam so ausgesprochen gut bei Publikum und Presse an, dass gleich die Arbeiten an dem Nachfolger *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* begannen. Am dritten Teil war Ron Gilbert dann nicht mehr beteiligt: „Ich war an einem Punkt angekommen, an dem ich meine eigene Firma gründen wollte. Bei Humongous Entertainment machten wir Adventures und andere Spiele für Kinder."



» ES WAR WIE EINE AUSBILDUNG. «

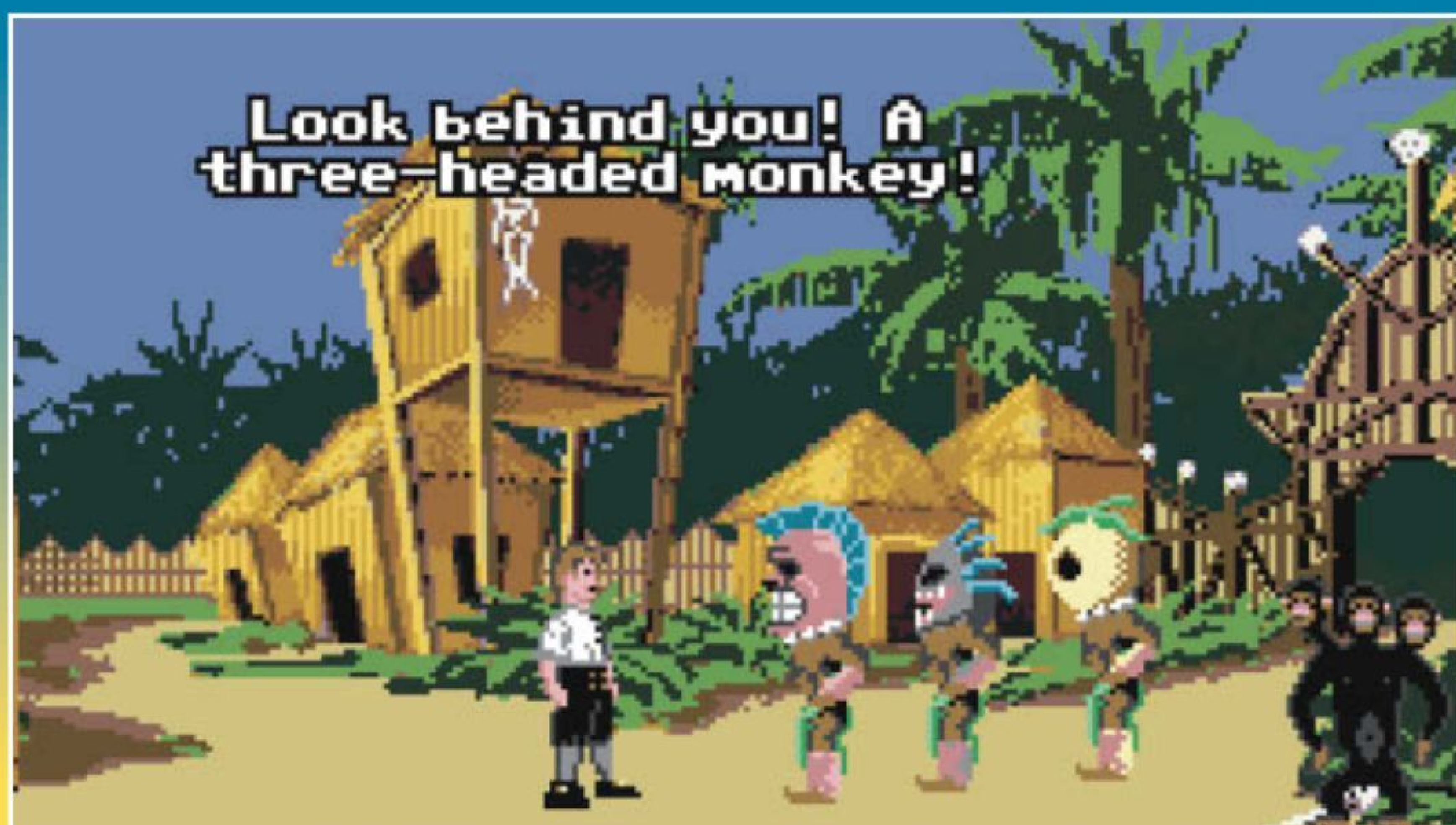
DAVE GROSSMAN

Doch auch ohne Ron wurde *The Curse of Monkey Island* zum Erfolg. Auf weniger Gegenliebe stieß der folgende 3D-Ableger *Flucht von Monkey Island*. „Den dritten Teil habe ich gespielt, er machte viel Spaß", so Dave. „Von dem 3D-Teil weiß ich nichts. Ich habe ihn nie ausprobiert." Ron urteilt ganz ähnlich wie Dave: „Die Texte in Teil 3 waren gut und passten zu den ersten beiden Spielen. Es gefiel mir aber nicht, dass Guybrush und Elaine zusammenkamen. Das war nicht vorgesehen. *Flucht von Monkey Island* habe ich hingegen keine zehn Minuten gespielt. Ich kam mit dem schlechten Interface und der Steuerung nicht klar."

Von dem langanhaltenden Erfolg der Reihe zeigt sich Dave beeindruckt: „Das waren die ersten Spiele, an denen ich jemals gearbeitet hatte. Ich hatte nicht die geringste Ahnung, was ich zu erwarten hatte. Während wir den ersten Teil entwickelten, haben wir über Dinge wie wirtschaftlichen Erfolg nicht nachgedacht. Ich hatte einfach Spaß daran, ein witziges Spiel zu machen."

Ron Gilbert ist heute noch in der Spielebranche aktiv. Neben seinem Blog Grumpy Gamer (*www.grumpygamer.com*) brachte er zuletzt das klassische Grafik-Adventure *Thimbleweed Park* auf den Markt, das in vielen Punkten an gute LucasArts-Zeiten erinnert. Dave Grossman machte zwischenzeitlich bei Telltale Games und anderen Station, arbeitet nun aber bei dem Unternehmen EarPlay.

Natürlich haben wir zum Abschluss noch versucht, die vielleicht wichtigste Frage zu klären: Was ist das Geheimnis von *Monkey Island*? Ron hat allerdings nur ein spöttisches Lachen für uns, und auch Dave weicht geschickt aus: „Wenn ich euch das sage, kommen mich die Käfer holen."



» Eines der bekanntesten Zitate aus *Monkey Island*: „Hinter euch! Ein dreiköpfiger Affe!"



» Die Karte markiert bereits besuchte Orte.



» Guybrush gelangt wirklich an ein Schiff.

DU KÄMPFST WIE EINE KUH!

In den Schwertkämpfen könnt ihr nur gewinnen, wenn ihr die richtige Beleidigung auf Lager habt. Wir geben euch eine kleine Nachhilfestunde.

Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf!
Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?

Trägst du immer noch Windeln?
Wieso, die könntest DU viel eher gebrauchen!

Ich kenne einige Affen, die haben mehr drauf als du.
Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.

Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du.
Er muss dir das Fechten beigebracht haben.

Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme!
Auch bevor sie deinen Atem riechen?

Du bist kein echter Gegner für mein geschultes Hirn!
Vielleicht solltest du es endlich mal benutzen?

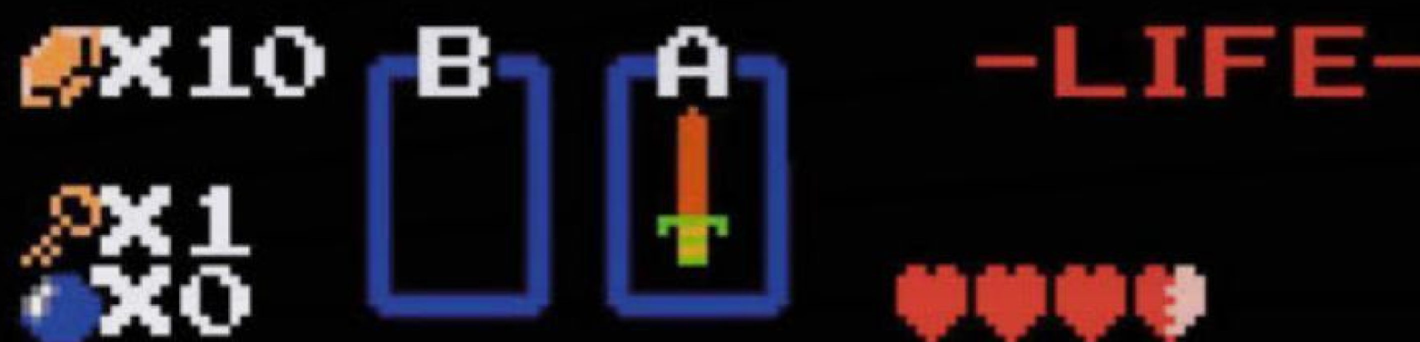
Mein Schwert wird dich aufspießen wie einen Schaschlik!
Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedel.







THE LEGEND OF ZELDA





Mit *The Legend of Zelda* veröffentlichte Nintendo 1986 ein zeitloses Meisterwerk, das eine der beliebtesten aller Videospiel-Serien begründete.

Was anderen Designern oder Studios in ihrer ganzen Karriere nicht gelingt, schaffte Shigeru Miyamoto nebst Team bei Nintendo gleich zweimal innerhalb von sechs Monaten: Schon mit *Super Mario Bros* veröffentlichte er ein absolutes Ausnahmespiel, doch kurz darauf wiederholte er dieses Kunststück in einem ganz anderen Genre.

Tatsächlich waren zwischen der Erstveröffentlichung von *Super Mario Bros* im September 1985 und *The Legend of Zelda* im Februar 1986 sogar nur fünf Monate vergangen. Doch bei *Zelda* handelte es sich nicht wie bei *Mario* um ein lineares Jump-and-run, in dem ihr eure Figur von links nach rechts bewegt. Die Spielwelt von *The Legend of Zelda* bot im Vergleich geradezu unendliche Freiheiten und gehörte einem ganz anderen Genre an, nämlich einem Action-Adventure.

Los geht es in einer Lichtung eines Waldes mitten im Reich von Hyrule. Euer Spielcharakter ist ein linkshändiger, Elf-ähnlicher Junge namens Link. Dort steht er also nun, der von uns gesteuerte Held, doch was soll er tun? Das Spiel gibt uns weder eine Anleitung noch einen einführenden Dialog zur Hand. Für welchen der drei Pfade, die aus dem Bildschirm herausführen, sollen wir uns entscheiden? Oder sollten wir uns gleich in die nahegelegene Höhle trauen?

Genau das machte *Legend of Zelda* aus – ihr durftet und musstet eure Reise selber gestalten. Natürlich gab es ein übergeordnetes Spielziel, das da lautete: Sammelt die acht in der Welt verstreuten Teile des Triforce der Weisheit, erledigt mit seiner Hilfe den Bösewicht Ganon (damals noch Gannon) und rettet die Prinzessin, nach der das Spiel benannt war, Zelda. Aber wie ihr das alles bewerkstelligen würdet, blieb im Wesentlichen euch überlassen. Zu dem Action-Adventure hatte sich Miyamoto von seiner Kindheit inspirieren lassen, in der er ohne Karte gerne das Umland seines ▶

☐ SOFORT-EXPERTE

Nichtlinearität: *The Legend of Zelda* ist der am wenigsten lineare Titel der ganzen Reihe. Ihr könnt die Dungeons in fast beliebiger Reihenfolge angehen und das Spiel sogar beenden, ohne das Schwert aufzunehmen.

Es war das erste NES-Spiel mit mehr als 1 Million verkaufter Einheiten. Insgesamt gingen 6,5 Millionen Exemplare über die Ladentheke.

Obwohl die Karte des dritten Dungeons an ein Hakenkreuz erinnert, stellt sie eigentlich ein Manji dar. Diese nach links gewinkelte Version ist ein von Buddhisten verwendetes religiöses Symbol und in Asien nichts Ungewöhnliches.

Linkshänder vor: Vom ersten Teil an (aber mit Ausnahme der Wii-Spiele) führte Link sein Schwert mit links – im Deutschen eigentlich sonnenklar…

Nach dem Ende von *The Legend of Zelda* steht eine zweite Quest mit anderen Dungeon-Layouts und Item-Platzierungen bereit. Tippt ihr anfangs als Namen ZELDA ein, könnt ihr sie auch sofort spielen.

Prinzessin Zelda wurde nach Zelda Fitzgerald benannt, der Frau des Schriftstellers Francis Scott Fitzgerald.

In den USA und Europa erschien Zelda auf Cartridge statt auf CD. Es war das erste Modulspiel, dessen Spielstand sich auf einer Batterie speichern ließ.

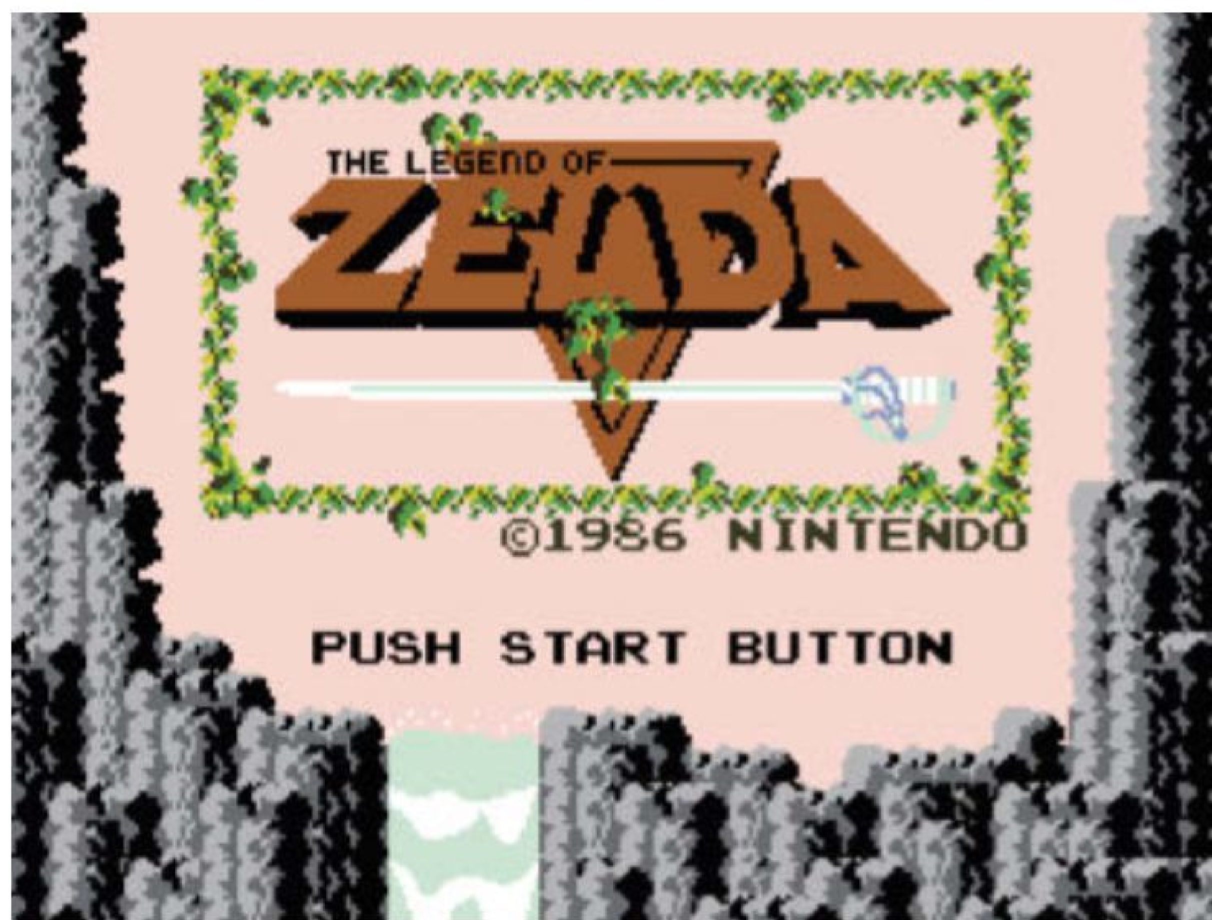



Denkwürdige Momente

Wir präsentieren euch die besten Szenen aus *The Legend of Zelda*.

Titelmelodie

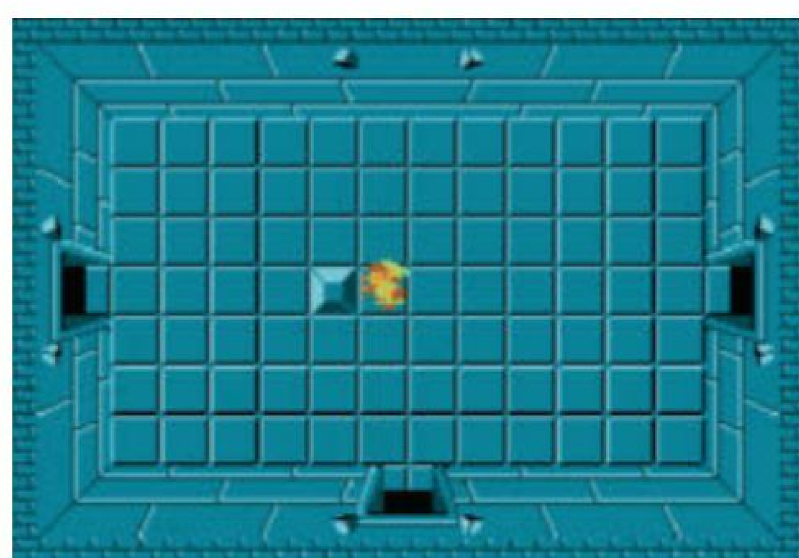
Während im Hintergrund ein Wasserfall den Bildschirm herunterplätschert, beginnt die Titelmelodie langsam und baut dann mehr Tempo auf. Koji Kondos Komposition ist ein Klassiker! Kondo war daraufhin an allen größeren Serienteilen beteiligt.





Guter Rat

Einer der wenigen Dialoge ist gleichzeitig der denkwürdigste. Obwohl ihr Prinzessin Zelda auch ohne Schwert retten könnt, solltet ihr den Rat annehmen. Das Spiel wird euch leichter fallen, außerdem gehört zu Link einfach sein Schwert!



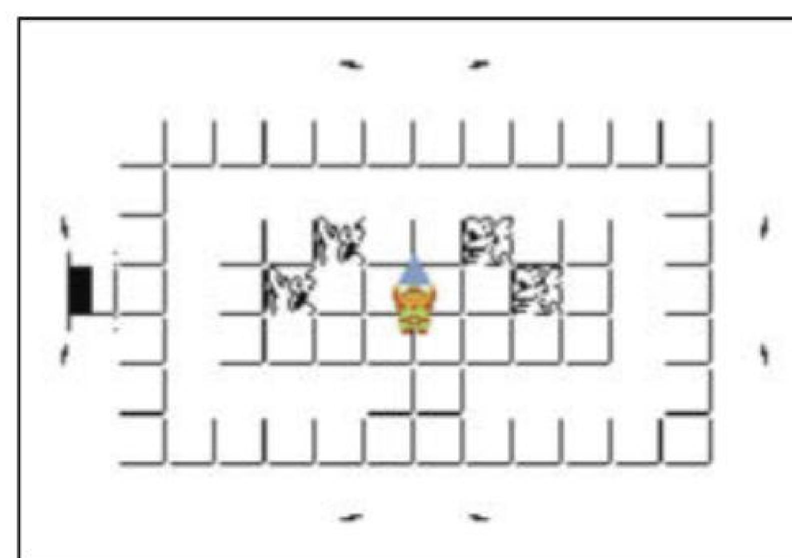
Geheimausgang

Geheimnisse aufzuspüren macht einen der größten Reize in *The Legend of Zelda* aus. Gleich am Anfang etwa öffnet ihr eine Tür ohne Schlüsselloch dadurch, dass ihr einen speziellen Stein nach links schiebt.



Mutter aller Feen

An einem verborgenen Teich taucht eine Fee auf, die Links Gesundheit wieder auffüllt. Diese Szene findet in sehr vielen Spielen der Reihe Verwendung, wobei sich die Fähigkeiten und die Gaben der Feen unterscheiden können.



Das Triforce

Als Link das erste Stück des Triforce findet, hält er es über seinen Kopf – diese Pose ist bis heute charakteristisch für ihn. Im Original geht es um das Triforce der Weisheit und das der Macht. Das Triforce der Tapferkeit kam im nächsten Teil hinzu.



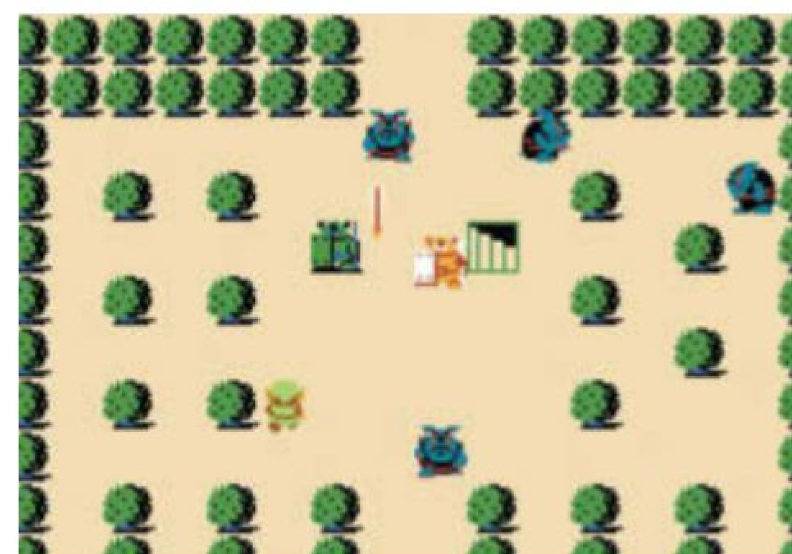
Seitenansicht

In einigen Dungeons wechselt die Perspektive zu einer seitlichen Ansicht. Diesen Kniff verwenden auch *Zelda 2: The Adventures of Link* sowie teilweise auch *Link's Awakening* und *A Link between Worlds*.



Schwer zu schlucken

Den hochgefährlichen Dodongo-Boss erledigt ihr, indem ihr ihn eine Bombe schlucken lasst und ihm dadurch eine Magenverstimmung verpasst. In *Ocarina of Time* auf dem N64 gab es mit König Dodongo eine ähnliche Szene.



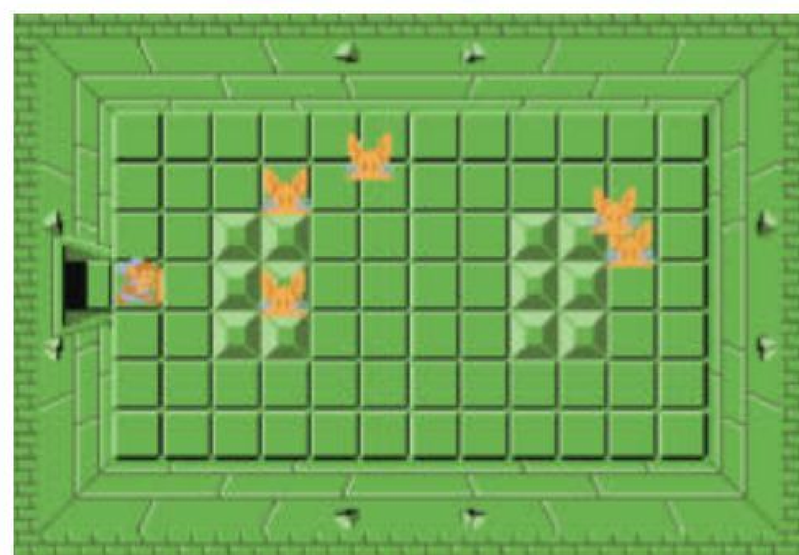
Versteckte Stufen

Ein weiteres Geheimnis: Berührt ihr eine Statue, wird sie lebendig und greift euch an. Einige von ihnen stehen auf versteckten Zugängen zu Kellerräumen. Der Kampf gegen die Statuen kann sich also durchaus lohnen …



Boss-Schwein

Im finalen Showdown gegen Ganon erfahrt ihr, dass es bei ihm um eine Art groteskes, dämonisches Schwein handelt, das noch monströser als seine menschliche Erscheinung später in *Ocarina of Time* ist.



Laute Geräusche

In der japanischen Version des ersten *Zelda* könnt ihr in das Mikrofon des Famicom schreien, um Pols-Voice-Gegner zu verletzen (Pusten reicht aber auch). Diese Funktion blieb aufgrund des fehlenden Mikros beim NES jedoch Japan-exklusiv.



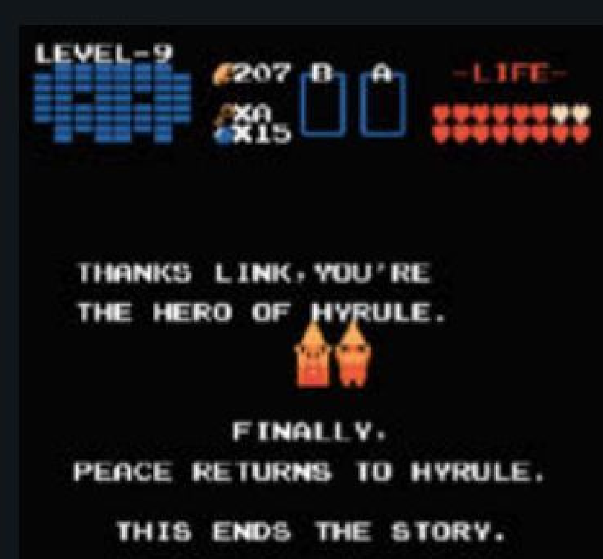
Fütterungszeit

Dieser Goriya jammert nicht – es ist sein Bauch, der nach Essen schreit. Füttert ihn mit Fleisch, und er lässt euch passieren. Da soll noch mal einer sagen, in *Zelda* müsstet ihr alle Gegner mit dem Schwert bekämpfen …

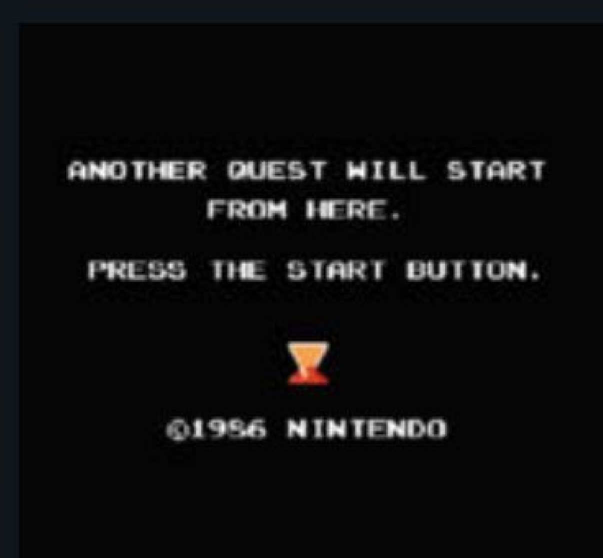
Zuerst scheint das Ende ganz gewöhnlich, doch dann wartet zur Überraschung eine neue Quest darauf, von euch bestritten zu werden.

















» [NES] Mehr Bomben sind immer gut.

Was die Presse sagte …



Power Play 2/88: 85%
»Ein Spiel für das NES, das alles Bisherige auf diesem Sektor verblassen lässt. […] Hier gibt es genug zu denken, kombinieren, kämpfen, ausprobieren, erkunden, aufschreiben, zeichnen und rätseln, dass man monatelang beschäftigt ist. Wer sich bei *Legend of Zelda* etwas eingespielt hat, der kommt lange nicht mehr davon los.« *(Martin Gaksch)*

»Die Spielfläche ist groß, Monster und versteckte Extras gibt es in Hülle und Fülle. An diesem Spiel wird man fieberhaft sitzen, bis man es eines Tages schließlich gelöst hat.« *(Heinrich Lenhardt)*

► japanischen Heimatstädtchens Sonobe (in der Nähe von Kyoto gelegen) erkundete. Besondere Freude empfand er eigenem Bekunden nach immer dann, wenn er auf Orte stieß, von denen er bis dahin nichts gewusst hatte. Mit *The Legend of Zelda* wollte er diese kindliche Faszination für das Unbekannte, in der alles um einen herum noch unentdeckt wirkt, in ein Spiel verpacken.

Ermöglicht wurde ihm sein Vorhaben vor allem durch die Entwicklung des Famicom Disk System. Die Absicht hinter Nintendos Add-on für das japanische Famicom war ursprünglich, durch Einsatz von Disketten die steigenden Kosten durch ROM-Chips zu vermeiden – gleichzeitig waren damit auch viel größere Spiele als zuvor möglich.

Die wiederbeschreibbaren Medien des Disk System erlaubten zudem das Speichern des Spielfortschritts. Bisher war es üblich, mit Passwörtern zu einem bestimmten Level springen zu können. Nun aber hatte Nintendo ein weiteres Argument, um sich mit ihren Konsolenspielen von den Automaten in Spielhallen abzugrenzen. Letztere waren 1986 immer noch die übliche Art, Videospiele zu spielen – allerdings waren sie meist auf kurze Herausforderungen und die Jagd nach Highscores ausgerichtet, schließlich sollte der Spieler schnell Geld nachwerfen. Die Spielmechanik war in den meisten Fällen entsprechend einseitig. Nintendo aber wollte, dass man sich mit ihren Spielen über einen langen Zeitraum beschäftigen konnte. Wie bei einem guten Buch sollte man in jeder Spielesitzung etwas Neues erleben und nicht immer nur den gleichen Ablauf wiederholen.

Heutzutage ist das für die meisten Genres eine Selbstverständlichkeit, Mitte der 80er war es aber alles andere als Standard. *The Legend of Zelda* war einer der ersten Titel, die auf eine tiefe, längerfristige Spielerfahrung ausgelegt waren. *Zelda* legte quasi aus dem Nichts fest, welche Zutaten ein gutes Action-Adventure braucht. Und trotz seiner vielen, durchweg sehr guten Nachfolger ist auch das Original heute noch sehr gut spielbar.

Dessen Erfolg liegt nicht nur an der offen angelegten Spielwelt Hyrule. Auch das stets wachsende Inventar von Link und seine Fähigkeiten sorgten für Motivation: Nach und nach öffneten sie Link immer neue Pfade und sorgten dafür, dass es bis zum Ende neue Entdeckungen und Überraschungen gab. Auch der Kontrast der finsteren, beengten Dungeons zur Weitläufigkeit der Oberwelt war bemerkenswert. Dann gab es noch die unterschiedlichen Waffen, deren Nützlichkeit man aber erst mal durch Experimentieren herausfinden musste. Auf keinen Fall dürfen in unserer Aufzählung die zahlreichen Geheimnisse fehlen, die unseren Erkundungsdrang belohnten.

Seit der Veröffentlichung des ersten *Zelda* feierte die Reihe immer neue, immer größere Erfolge. Nach ihrem liebsten Serienteil gefragt, werden die meisten vermutlich *A Link to the Past*, *Link's Awakening* oder *Ocarina of Time* nennen. Den Grundstein dafür legte unbestreitbar *The Legend of Zelda*, auch wenn vieles darin noch etwas schlicht wirkt, und viele Ideen erst noch folgten. Schon mit *Zelda 2* im Jahr 1987 begann sich die Reihe in einem wesentlichen Punkt zu verändern. Die Kernelemente – die Oberwelt, die Dungeons und ein Beutel voller Hilfsmittel – waren erneut vorzufinden, doch etwas anderes ging verloren: Anstatt wie in Teil eins im Wesentlichen ohne Anleitung auf die Spielwelt losgelassen zu werden, gab es in den Nachfolgern erst einmal lange Dialoge und Tutorialabschnitte.

Die Brillanz von *The Legend of Zelda* äußerte sich hingegen vorrangig darin, dass ihr eben nicht an die Hand genommen wurdet, sondern Hyrule auf eigene Faust erkunden und Geheimnisse aufdecken durftet. Schon allein wegen dieses einzigartigen Spielgefühls lohnt sich der erste Teil auch heute noch, insbesondere dann, wenn ihr erst später in die Reihe eingestiegen sein solltet. Was nicht heißen soll, dass wir die modernere Machart, bei der die Story die Handlung in grobe Akte unterteilt, innerhalb derer wir nach wie vor sehr frei agieren können, schlecht finden.

Power-ups

Einige der Items aus *The Legend of Zelda* tauchen auch in neueren Teilen auf, andere wiederum verschwanden danach für immer.



»Köder
Mit dem Fleisch aus dem Shop könnt ihr Goriyas weglocken, die euch den Weg versperren.



»Bomben
Die Bombe ist als Waffe gedacht, kann aber auch Steine zerstören und so geheime Zugänge freilegen.



»Bumerang
Der Bumerang dient dazu, Gegnern Schaden zuzufügen. Ihr könnt ihn auch auf entfernte Objekte wie Schalter werfen.



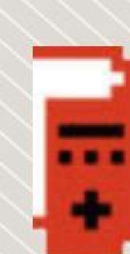
»Bogen
Der Bogen ist die einzige Möglichkeit, Ganon zu töten. Ihr müsst dazu allerdings im Besitz von Silberpfeilen sein.



»Kerze
Sie erhellt euren Weg in der Dunkelheit. Fackelt ihr mit der Kerze Büsche ab, entdeckt ihr manches Geheimnis.



»Leiter
Die Leiter hilft euch, kleine Flüsse zu überqueren. In einigen Dungeons ist sie sogar unabdingbar.



»Zauberbuch
Dieses optionale Item wertet euren Zauberstab auf. Kerzen brennen dann dauerhaft, oder der Stab schleudert Feuerbälle.



»Zauberstab
Mit Hilfe des Zauberstabs und eurer magischen Energie könnt ihr auf eure Gegner schießen.



»Tränke
Es gibt blaue und rote Tränke. Erstere frischen eure Energie nur teilweise auf, Letztere füllen sie komplett.



»Floß
Durch das Floß erkundet Link Hyrule auch auf dem Wasser; er kann an jedem Bootssteg an Bord gehen.



»Ringe
Sie erhöhen Links Stärke. Wie die meisten magischen Items gibt es auch die Ringe in zwei Farben.



»Schild
Der Holzschild wehrt nur normale Attacken ab, der magische Schild hilft auch gegen Feuerbälle.



»Schwerter
Ein hölzernes, ein weißes und ein magisches Schwert – jedes von ihnen ist stärker als das vorige.



»Flöte
Dieses Item braucht ihr nur, um Digdogger, den Boss aus dem fünften Dungeon, zu schlagen.

Pixel-Perfektion

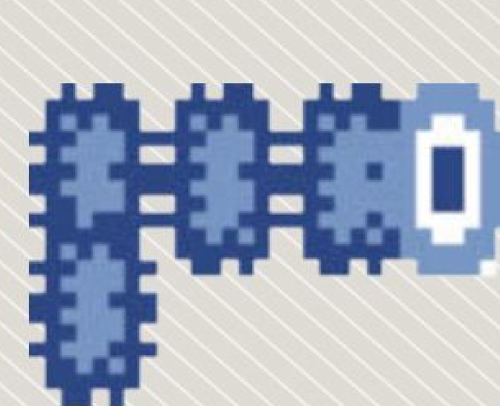
Viele bekannte Zelda-Charaktere feierten im ersten Teil ihre Premiere.

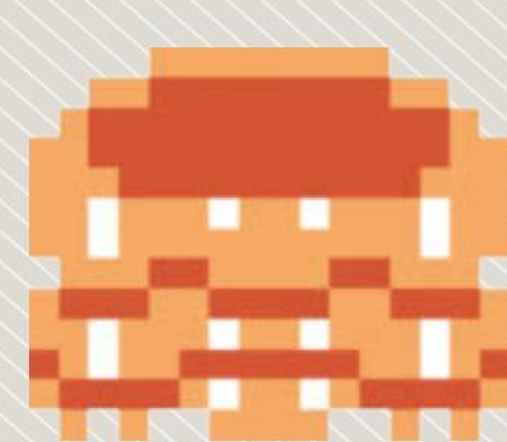

» Darknut


» Digdogger


» Zola


» Link


» Lanmola


» Like Like

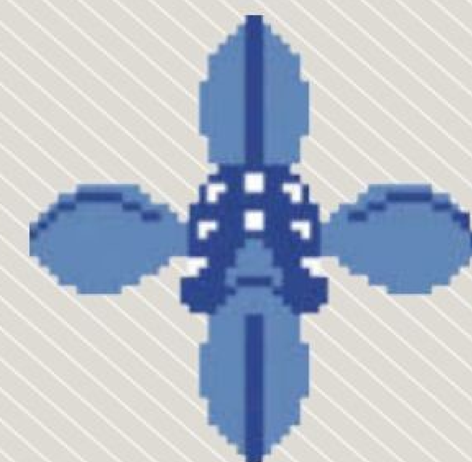

» Octoroc


» Tektike


» Peahat


» Gel


» Aquamentus


» Manhandla


» Gleeok


» Leever

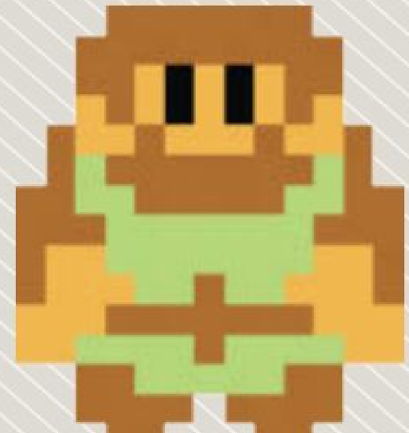

» Bubble

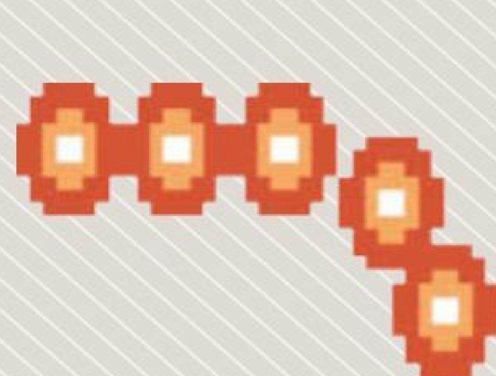

» Gohma


» Old Man


» Stalfos


» Vire


» Shopkeeper

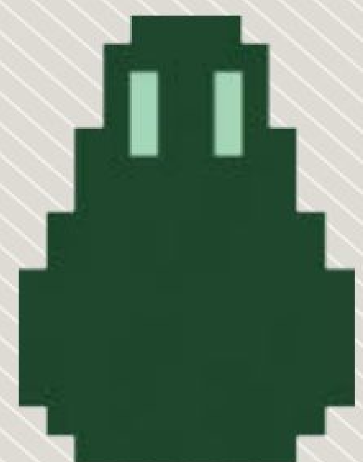

» Moldorm


» Patra


» Moblin


» Pols Voice


» Rope


» Zol


» Wizzrobe

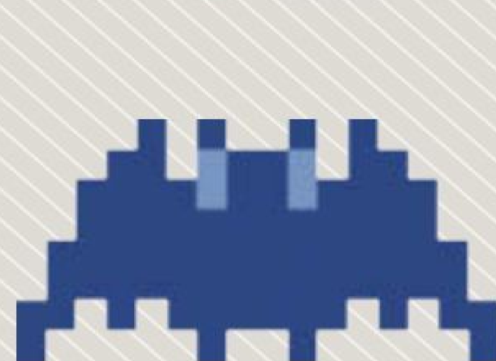

» Fairy


» Ghini


» Old Woman


» Gibdo

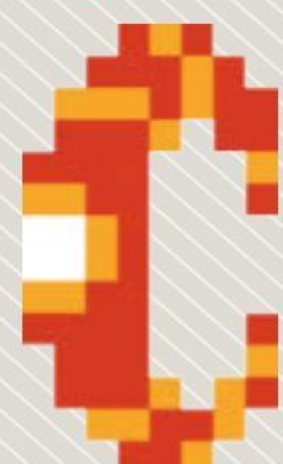

» Goriya


» Keese


» Ganon


» Magical Key


» Wall Master


» Power Bracelet


» Lynel


» Zelda


» Dodonga


» Flame


» Armos



Doom

DER SHAREWARE-SOLDAT.

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: BD SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1993
» HARDWARE: PC (PLUS DIVERSE UMSETZUNGEN)

Von Jörg Langer

***Doom* war anders. *Doom* hatte schnelle 3D-Levels, pausenlose Action, ein süchtigmachendes Hintereinander von schießen, Waffe einsammeln, schießen, Medipack einsammeln, ausweichen, Munitionsclip einsammeln, schießen, sterben, noch mal versuchen. Auf einer Militärbasis geht es drunter und drüber, ein grün gekleideter Marine wird hingeschickt, um alles niederzuschießen, äh, nach dem Rechten zu sehen. Sein Weg führt ihn bald auf den Mars und schließlich in die Hölle. Der Stoff, aus dem Legenden sind …**

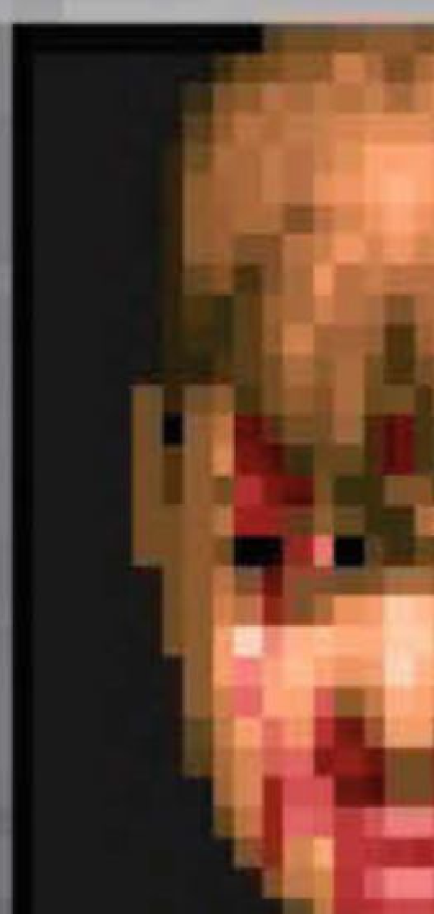
Wobei, so richtig 3D konnte *Doom* gar nicht: Auch wenn spätere Fan-Versionen das Hoch- und Runterschauen einführten, im Original blickte man immer schnurgerade geradeaus, nie nach oben oder unten. Dafür musste man beim Schießen auch nicht, wie heute, ein Fadenkreuz oder die Bildmitte genau aufs Ziel ausrichten. Es reichte, horizontal ungefähr auf den Gegner zu zeigen, egal ob der weit entfernt war oder über oder unter einem. Genial einfach, und so musste das auch sein, denn man spielte *Doom* nicht etwa mit Maus und WASD, sondern nur per Tastatur: Pfeiltasten für Vor, Zurück und Drehen, ALT und Links/Rechts fürs „Strafen", Schießen per STRG. Und die Leertaste öffnete Türen oder aktivierte Schalter. Mehr gab's nicht. Mehr brauchte es nicht.

Auch in einem anderen Punkt war *Doom* ungewöhnlich: Es wurde, das hatten die id'ler John Carmack, John Romero und Dave Taylor von Apogee gelernt, als Shareware vertrieben. Und auch wenn in dieser von einem „vorgeschlagenen Retail-Preis von 9,99 Dollar" die Rede war – niemand zahlte was für das erste Drittel des Spiels. Damit war man eine ganze Weile beschäftigt: Acht fiese Levels (und eine Geheim-Map) galt es zu knacken, bevor man zum Kauf der Vollversion (mit zwei weiteren Episoden) aufgefordert wurde. Ganz ohne Raubkopiererei – und die gab es natürlich zusätzlich – verbreitete sich so das technisch aufsehenerregende, spielerisch höchst befriedigende Ballerspiel allüberall.

Ich lernte *Doom* im Januar 1994 kennen, in meiner 18-Quadratmeter-Studentenbude in einer Mietskaserne am Stuttgarter Kernerplatz. Aufgrund des gegenüberliegenden türkischen Konsulats stand 24 Stunden am Tag die Polizei quasi vor der Tür, aber meine Zelle war zum Glück ganz oben unterm Dach. Von da drangen die Schüsse und Schreie nicht nach unten. Die Uni war noch zu, in Stuttgart blieben Anfang Januar die Bürgersteige hochgeklappt. Nicht mal „Kehrwoche" hatte ich, um mich abzulenken. Also hockte ich den ganzen Tag am Schreibtisch und schickte die Unholde über den Jordan. Sehr befriedigend!

Obwohl *Doom* nicht der allererste Ego-Shooter gewesen ist: Es war der wichtigste. Auch für mich persönlich. Als ich mich nämlich, ebenfalls im Januar '94, bei einer Zeitschrift namens *PC Player* bewarb, brauchte ich zwei Probeartikel. Den einen schrieb ich über die Plotmängel und Logikfehler des 1993er Blockbusters *Jurassic Park*. Den anderen über *Doom*. Keine drei Monate später musste ich mich nicht mehr vom Hausmeister demütigen lassen, weil ich beim Hausflur-Wischen ein Staubkorn übersehen hatte – sondern saß in Poing bei München, als Spieleredakteur. Danke, *Doom*! *









98%
ARMOR

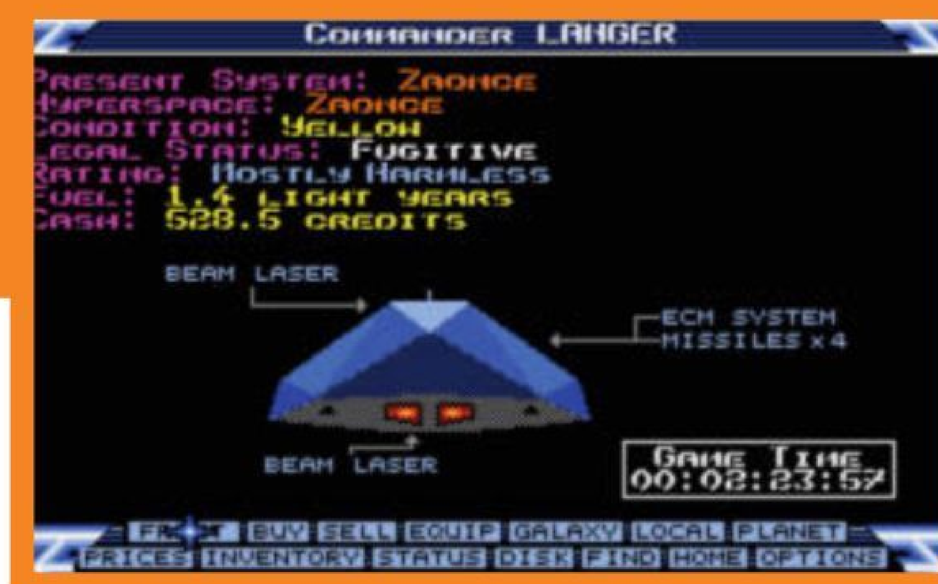




BULL 69 / 200
SHEL 9 / 50
RCKT 0 / 50
CELL 0 / 300



ELITE





GAR NICHT HARMLOS!



» **PUBLISHER:** FIREBIRD
» **ERSCHIENEN:** 1988 (AMIGA), 1984 (BBC MICRO)
» **HARDWARE:** ACORN, AMIGA, ARCHIMEDES, ATARI ST, APPLE II, BBC MICRO, C64, CPC, MS-DOS, MSX, NES, ZX

Von Jörg Langer

Wie wäre wohl mein Leben verlaufen, hätte ich als Zwölfjähriger nicht einen halben Sommer lang *Elite* auf dem C64 gedaddelt? Hätte ich weniger Süßigkeiten verspeist (ich ging während des quälend langsamen Ladens von Datasette meist zum Supermarkt)? Hätte sich meine Haut stärker gebräunt? Wäre mein Berufswunsch später ein anderer gewesen? Ich weiß es nicht, ich weiß nur, dass ich damals den „Elite"-Status erreichen wollte. Wofür man in dieser Weltraum-Handel-Kampfsimulation über 6.400 Abschüsse brauchte.

Die Amiga-Fassung habe ich vier Jahre später weniger lang gespielt, aber ich weiß noch, wie begeistert ich von den ausgefüllten Polygonen anstelle der Drahtgitter-Raumschiffe war. Überhaupt: Wo immer es auf C64 schnöde Texte gegeben hatte, etwa bei den Planetenbeschreibungen, im Handelsmenü oder beim Raumschiff-Ausrüsten, gab es jetzt farbenfrohe Grafiken. Dazu kamen etliche Komfortfunktionen, etwa (ab Version 2.0) eine Ingame-„Bücherei" zu Spielkonzepten und Raumschifftypen.

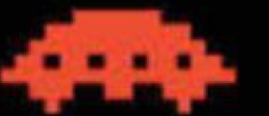
Eine deutlich schönere Version also – die sich aber fast eins zu eins wie das C64-„Original" spielt. Gut, die Gegner feuern keine Laserstrahlen (also Pixelstriche) ab, sondern seltsame rote Kugeln. Aber das machen sie erst dann, wenn aus dem anfänglichen Punkt in der 3D-Grafik ein 3D-Modell geworden ist. Der alte Trick, die Gegner möglichst schon auszuschalten, bevor der Kampf überhaupt beginnt (zumal man eine erstaunliche Treffsicherheit auf extreme Distanzen hat) funktioniert immer noch. Gefährlich werden mir die Feindschiffe erst im Nahkampf, wenn sie mich umkurven und ich trotz des innovativen 360-Grad-Radars verzweifelt mit dem Competition Pro herumrühre, um sie wieder vors Fadenkreuz zu bekommen.

Das manuelle Landen auf der Coriolis-Raumstation fällt mir auf Amiga schwerer als auf C64, und das, obwohl ich doch hier deutlich zwischen Außenhülle und leerem Weltraum unterscheiden kann. Egal, wie damals braucht das Spiel einfach eine Lernphase (und bald leistet man sich dann den Landecomputer). *Elite* ist 2019 natürlich nicht mehr so faszinierend wie 1988, funktioniert aber immer noch sehr gut. Nur soundtechnisch finde ich es auf dem Amiga enttäuschend: Nach der schönen Hauptmenü-Melodie bleibt es bis auf Start- und Schussgeräusche ziemlich ruhig im Weltraum.

Programmiert hat die Amiga-Portierung (wie auch die für Atari ST und MSX) Rob Nicholson, der dazu keinerlei Sourcecode zur Verfügung gestellt bekam. Er hatte nur die Drahtgitter-Modelle der Raumschiffe und die prozedurale Routine, die die Planeten generierte. Rob musste also selbst eine 3D-Engine entwickeln und auch sonst alles so nachprogrammieren, wie er es selbst beim Spielen erlebte. Vielleicht ging deshalb bei der Amiga-Fassung das Warnlicht im Cockpit verloren … *













Space Invaders

GRÜNE SCHEUNEN, ROTER KREISEL.



» **PUBLISHER:** TAITO (UND ANDERE)
» **ERSCHIENEN:** 1981
» **HARDWARE:** AUTOMAT (UND VIELE ANDERE)

Von Jörg Langer

Wenn ich heute auf den obigen Screenshot blicke, erkenne ich eine grüne Scheune, eine grünes Rathaus-Symbol, einen roten Kreisel sowie weiße Symbole, die mich an stilisierte Tintenfische, Hühner und Totenköpfe erinnern.

Als ich vor 35 Jahren auf dieselbe Szene schaute, da sah ich vielgestaltige Alien-Horden, die meiner Laserbatterie am Boden mit Raketen und Blitzen zu Leibe rückten, während oben ein UFO seine Runden zog. Die grünen Häuser (eigentlich sollen es Energieschilde sein) dienten mir als schnell zerbröselnde Deckung, während ich den Kampf gegen die Übermacht führte.

Toshiri Nishikado hatte *Space Invaders* für Taito entwickelt und damit den neben *Pac-Man* für das Videospiele-Genre wahrscheinlich wichtigsten frühen Arcade-Automaten geschaffen: *Space Invaders* war überall, und, für einen Unterstufen-Schüler wie mich besonders wichtig, *Space Invaders* war pure Action! Nix Pillen-Schlucken, hier konnte man die Raumkämpfe von *Star Wars* nachspielen. Zumindest, wenn man genug Fantasie hatte. Und *Space Invaders* war sogar farbig! Das allerdings im Original nur, weil farbige Folien über dem Bildschirm (oben eine rote, im Hauptteil keine und unten eine grüne) die eigentlich weißen Sprites umfärbten. Deshalb änderte sich auch die Farbe der Geschosse, wenn sie in Bodennähe kamen.

Im Vergleich zu späteren Shoot-em-up-Automaten wie *Galaxian* oder *Phoenix* bot Space *Invaders* ziemlich wenig: keine echten Farben, keine sich aus der Formation lösenden „Sturzkampf-Bomber" und erst recht keine Bossgegner. Nach jedem geschafften Level wurden die Feinde flinker und rückten schneller nach unten, oder starteten gar direkt über meiner Laserbatterie – das war neben dem Score die einzige Veränderung. Aber es fesselte mich trotzdem viertelstundenlang (zu mehr reichten meine 50-Pfennig-Münzen nicht).

Während mehrere Gegnergeschosse gleichzeitig in der Luft sein konnten, hatte ich immer nur einen Schuss – wenn der ins Leere ging, wurde ich doppelt bestraft, weil ich abwarten musste, bis er oben den Bildschirmrand erreicht hatte. Umgekehrt war der wichtigste Trick, möglichst am Anfang einmal schnell von links nach rechts zu „strafen" und dann wieder zurück, und mit jedem Schuss zu treffen. So schoss man fast mit „MG-Geschwindigkeit" und räumte idealerweise die beiden untersten Gegnerreihen ab, bevor die Aliens wussten, wie ihnen geschah.

Ewig spielen will *Space Invaders* heute wohl niemand mehr, aber wenn ihr zehn Minuten habt: Gebt doch in die Suchmaschine eures Vertrauens „Play Space Invaders" ein und legt einfach los. Nostalgie-Flash garantiert!



Entrance to Hades Score: 6

There is a clap of thunder and the east door opens.

>e

Pearl Room

This is a former broom closet. The exits are to the east and west.
There is a pearl necklace here with hundreds of large pearls.
Someone carrying a large bag is casually leaning against one of the walls
but it is clear from his aspect that the bag will be taken only over his dead

>get necklace
Taken.
The stiletto severs your jugular. It looks like the end.
It appears that that last blow was too much for you. I'm afraid you are dea

As you take your last breath, you feel relieved of your burdens. The feeling
yourself before the gates of Hell, where the spirits jeer at you and deny yo
disturbed. The objects in the dungeon appear indistinct, bleached of colo
The room looks strange and unearthly and objects appear indistinct.

Entrance to Hades

You are outside a large gateway, on which is inscribed
"Abandon every hope, all ye who enter here."
The gate is open; through it you can see a desolation, with a pile of mang
Thousands of voices, lamenting some hideous fate, can be heard.
The way through the gate is barred by evil spirits, who jeer at your attemp

>

Zork

INFOCOMS GRÜNDUNGSMYTHOS



» PUBLISHER: MIT/INFOCOM
» ERSCHIENEN: 1977 (MIT-FASSUNG), 1980 (ZORK I), 1981 (ZORK II), 1982 (ZORK III)
» HARDWARE: PDP-10, SPÄTER U.A. ALLE GÄNGIGEN HOMECOMPUTER

Von Jörg Langer

Ein Untergrund-Reich voller verwirrender Räume, tödlicher Fallen und verquerer Puzzles: Ich habe für dieses Sonderheft erstmals das Mainframe-Frühwerk der späteren Infocom-Gründer erlebt.

Zork I, II und *III* spielte ich schon Mitte der 80er, doch erst für dieses Sonderheft habe ich, über die App *Frotz* und auf einem iPad mit Tastatur, endlich das Original durchwandert, also *Zork (MIT)*. Und zwar in der von Ethan Dicks aus der ursprünglichen Sprache MDL in die modernere Inform übersetzte Fassung.

Zork wurde 1977 am Massachusetts Institute of Technology von Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels und Dave Lebling geschrieben, bevor sie Infocom gründeten und ihr auf einem PDP-10 laufendes Werk in drei Teile zerbrachen. So ging zumindest die Legende, bis Marc Blank sie vor wenigen Jahren zurechtrückte: *Zork I* war demnach vollständig und *Zork II* zu etwa der Hälfte bereits im Ursprungsspiel enthalten, doch die restlichen Inhalte waren neu.

Prozo-Zork ist aber immer noch das größte Einzelspiel. Das war auch der Hauptgrund für die Aufteilung: Der Programmcode passte schlicht nicht auf eine 80-KB-Disk.

Zork war zwar seinerseits vom Mainframe-Spiel *Colossal Cave Adventure* inspiriert gewesen. Das sieht man schon am Schauplatz, der sich Great Underground Empire nennt. Doch brachten die vier späteren Firmengründer das textbasierte Höhlenerkunden auf einen neuen Level: Rätsel waren wichtiger als die nackte Orientierung in verzweigten Passagen, und zum ersten Mal verstand ein Parser ganze Sätze statt nur ein oder zwei Worte.

Zork beginnt, genau wie später *Zork I*, vor einem Haus und einem Briefkasten. In der Statusleiste, die es erst in der Inform-Fassung gab, sehe ich meinen aktuellen Ort, die Zahl meiner Züge (Fehleingaben zählen nicht) und meinen Score. Der steigt vor allem dadurch, dass ich die im Spiel verstreuten Schätze finde und in die Trophäenkiste im Haus lege. Anders als heutige „Interactive Fiction" geht es in *Zork* also nicht um eine möglichst interessante, schön geschriebene Story, sondern ums Schätzesammeln und Überleben.

Ja, ich kann sterben im Spiel, und zwar nicht nur, indem ich mehr als einen Zug im Dunkeln ohne Lichtquelle mache, woraufhin ich von einem Grue gefressen werde. Sondern auch in zufallsbasierten Kämpfen: „hit troll with sword" (wenn ich denn schon eines habe) – und dann hoffen, dass ich auch treffe. Trotzdem bleibt „turn on lamp" das viel häufiger benötigte Kommando!

Zudem habe ich einen intelligenten Gegenspieler: Ein Dieb läuft durchs Spiel und kann mir Gegenstände aus dem Inventar klauen. Also etwa einen Schatz, den ich schon sicher zu haben glaubte. Oder, viel schlimmer, meine Laterne. Denn das kann, siehe oben, in einem Höhlensystem schnell tödlich enden. Der Dieb hilft mir aber auch unfreiwillig bei einem wichtigen Puzzle. Und er ist nicht der einzige NPC. Beispielsweise muss ich einem Roboter Befehle geben, um voranzukommen.

Zork hatte bereits in der Mainfraime-Version Features, die späteren 8-Bit-Adventures (sofern nicht von Infocom, Magnetic Scrolls oder wenigen anderen) komplett abgingen: Mehrwort-Parser, herumlaufende NPCs und richtig knackige Rätsel. Wobei Letztere mich schon damals am C64 oft verzweifeln ließen. Welche „Freude", als ich nun beim Spielen von *Zork (MIT)* ein besonders fieses aus *Zork II* wiederfand. Nämlich einen sich drehenden Raum, bei dem man nie weiß, wohin man ihn verlassen wird. Wobei man ja erst mal kapieren muss, dass dem so ist, das Spiel verrät einem nur, dass sich die Kompassnadel wie wild drehe …

Noch ein Wort zur Platzierung in diesem Sonderheft: *Zork* steht hier als Gesamtwerk auf Rang 7, nicht explizit in der MIT-Version. Denn bei Lichte betrachtet macht vor allem *Zork II* viel mehr Spaß. So ist im Ur-*Zork* weder der schusselige Zauberer Frobozz noch die Szene mit dem Drachen enthalten, die ich in meiner persönlichen Top-10-Liste erwähne. *Zork III* war mir hingegen immer etwas zu nervig mit seinen 30 Todesarten. Dem MIT-Original am nächsten kommt *Zork I*, auch wenn es darin nur 20 statt 32 Schätze zu finden gibt. Aber welches *Zork* auch immer: Eines sollte man mal probiert haben als Gamer! *







Lich
Provoker

Terra
Setze
Edgar
Locke

Final Fantasy VI

STEAMPUNK-SEIFENOPER.



» PUBLISHER: SQUARE CO., LTD
» ERSCHIENEN: 1994
» HARDWARE: SNES

Von Michael Hengst

Wie der Bau der Pyramiden von Gizeh vor 4.000 Jahren wirkt auch die JRPG-Perle *Final Fantasy VI* im historischen Rückblick wie ein technisches Wunder. Was die Designer, Programmierer und Grafiker von Square Co. (heute Square Enix) mit nur rund 2 MByte Speicherplatz schafften, sollte heutigen High-End-Entwicklern eigentlich die Schamesröte ins Gesicht treiben. Der im April bereits 20 Jahre alt gewordene sechste Teil der *Final Fantasy*-Reihe verströmt bis zum letzten Byte mehr Charme als so manche moderne Triple-A-Leiche!

Schon die Finessen und Wendungen des – nur auf den ersten Blick so simplen – „Gut vs. Böse"-Plots gehören zum Besten, was fernöstliche Rollenspielkost zu bieten hat. Sie bescherten mir eine emotionale Achterbahnfahrt der Gefühle: Herzerwärmende Liebesbeziehungen und herzzerreißende Dramen um heimtückischen Verrat, Familienmorde und gnadenlose Rache wechseln sich mit zwerchfellerschütternden komödiantischen Einlagen ab. Davon abgesehen bietet *Final Fantasy VI* einige der wohl schrägsten Locations, die es je in einem Rollenspiel gab. Als Beispiel möchte ich hier nur den berühmten Geisterzug nennen, der die Seelen der Verstorbenen ins Nachleben transportiert.

Aber auch spielerisch ging das Team um Yoshinori Kitase und Hiroyuki Itou, welche die Serie vom Schöpfer Hirononu Sakaguchi übernahmen, neue Wege. Zwar wurde das aus *Final Fantasy V* bekannte „Active Time Battle"-System beibehalten, aber nicht jeder Charakter kann jeden Job erlernen oder den Beruf wechseln. Es gibt zwar die ungeheure Zahl von 14 spielbaren Figuren, die im Verlauf zur Gruppe stoßen, aber die Helden sind bereits auf jeweils einen Beruf spezialisiert. Im späteren Verlauf der Geschichte darf ich mir meine vierköpfige Heldencrew aus dem Pool der vorhandenen Charaktere individuell zusammenstellen und bei Bedarf jederzeit auch wechseln.

Relativ ungewöhnlich ist das sogenannte Esper-System, das es praktisch jedem Charakter erlaubt, jeden Zauberspruch zu erlernen. Dabei können die Charaktere den kristallinen Überrest eines Espers, eines magischen Superwesens, wie ein spezielles Item ausrüsten und erhalten bei einem Level-Aufstieg Punkte, die nach und nach die spezifischen Zauberformeln des entsprechenden Espers freischalten. Zusätzlich lässt sich der Esper einmal pro Gefecht herbeirufen, um die Gruppe im Kampf zu unterstützen.

Für Verwirrung sorgt – übrigens auch heute noch – die damalige Vergabe unterschiedlicher Nummern für die *Final Fantasy*-Spiele in den USA. Da die originalen Spiele niemals in den Staaten erschienen sind, wurden die Spiele *IV* und *V* kurzerhand in *I* und *II* umbenannt. Was dazu führte, dass *Final Fantasy VI* in den USA zu *Final Fantasy III* wurde. Zudem haben die Designer für den Westen einige Änderungen an der Optik vorgenommen: So ist die (millimetergroße) japanische Version des weiblichen Espers Siren unterhalb der Taille nackt. Zuviel Pixelhaut für den amerikanischen Markt! Dort trägt Siren Hot-Pants.

Wer heute einen Streifzug durch *Final Fantasy VI* plant, hat die Wahl zwischen verschiedenen Versionen – der original SNES-Fassung, der PlayStation-Version und, ganz frisch, sogar eine für Android oder iOS. Die für mich persönlich beste Variante ist die für den GBA. Sie wartet nicht nur mit einigen zusätzlichen Labyrinthen und Gegnern auf, sondern erhielt auch die meisten der zahlreichen Bugs der SNES-Version gefixt. Ein Nachteil: Es wurde nur eine verhältnismäßig kleine Stückzahl des GBA-Spieles produziert. Gebrauchte Module kosten mittlerweile rund 50 Euro, original verpackte Versionen werden teilweise für 200 Euro gehandelt. *



05

1989 • MAC

DIE BESTEN 100 SPIELE

SIM CITY

START NEW CITY
LOAD A CITY
SELECT SCENARIO

Bis seine Städtebausimulation die Spielewelt erobert, muss sich Entwickler Will Wright in viel Geduld üben. Und auch *Sim City*-Bürgermeister sollten diese Tugend in hohem Maße mitbringen.

„Unter all meinen Konzepten gab es nur zwei Ideen, die von den Leuten im Vorfeld als Mist betrachtet wurden – und das waren *Sim City* und *Die Sims*“, erinnert sich der US-Spielemacher Will Wright auf der Bühne der Game Developers Conference 2001. Die Ablehnung der Spielepublisher, denen Wright Mitte der 80er Jahre seine erste *Sim City*-Version auf dem C64 andient, ist einhellig: Die meisten Titel dieser Ära haben eine strukturierte Handlung, klare Bedingungen für Sieg und Niederlage, ein vorgegebenes Ziel, dem der Spieler zustrebt. Doch *Sim City* ist nicht mehr als ein digitaler Baukasten, mit dem Städte entworfen und entwickelt werden. Zu welchem Zweck und bis zu welchem Punkt, muss der Spieler für sich entscheiden.

Selbst Publisher Brøderbund, der mit Wrights Debütspiel *Raid on Bungeling Bay* – dessen Insel-Editor *Sim City* inspiriert – gutes Geld verdient, winkt ab. Laut Wright „fragten [sie] mich immer nur, wie ich daraus ein Spiel machen wollte“. Und so gründet er mit Geschäftspartner Jeff Braun den Spieleverlag Maxis, um den Titel 1989 für Commodore Amiga und Apple Macintosh zu veröffentlichen.

Sogar Wright selbst hält seinen Städte-Simulator im Vergleich zur Konkurrenz für zu verkopft und ist von den zähen Verkäufen der ersten Monate nur wenig überrascht. Doch Mundpropaganda und Medien befeuern den Absatz, das Spiel wird doch noch zum Bestseller und auf zahlreiche Plattformen umgesetzt – Shigeru Miyamoto arbeitet an der SNES-Version mit, Sid Meier lässt sich vom Wright-Werk zu *Railroad Tycoon* und *Civilization* inspirieren.

Geduld zahlt sich auch für den *Sim City*-Spieler aus: Angehende Stadtplaner und Bürgermeister starten auf der braunen Wiese in einer zufallsgenerierten Landschaft und mit gerade mal 20.000 Dollar in der Tasche – auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade. Dieses Budget ist rasend schnell ausgegeben: Ein Kohlekraftwerk kostet 3.000 Dollar, die nukleare Option nochmal 2.000 mehr, das Ausweisen von Wohn-, Industrie- und Geschäftsvierteln schlägt mit 100 Dollar pro Parzelle zu Buche. Und auch die Kosten für das Ziehen von Stromleitungen und Planieren von Straßen läppern sich. *Sim City*-Neulinge nehmen daher zumeist direkten Kurs auf den Bankrott – vom Start weg denken sie ihre Stadt zu schnell zu groß, wo doch die Begrenztheit des Budgets nach Langmut und Ausdauer verlangt.

Denn trotz aller Investitionen füllt sich das Konto nur schleppend. Zwar darf sich der Spieler an der augenscheinlichen Entwicklung der Stadt ergötzen – unsichtbare Bewohner ziehen auf den Parzellen selbstständig Gebäude hoch, deren Optik die Qualität des Viertels wiedergibt. Frisches Geld allein durch Steuern zu generieren ist aber mühsam – und eine Erhöhung der Abgaben wird schnell mit massenhaftem Exodus quittiert. Die Pflege der ständig wachsenden Infrastruktur aus Straße und Schiene sowie der Unterhalt von Polizei und Feuerwehr gehen ebenfalls gehörig ins Geld.

Kommen dann noch aufgrund früherer Planungsmängel dauerverstopfte Straßen hinzu, die ein neues (und teures) Konzept für den Nahverkehr nötig machen, ist das Konto im Nu leer und der Geduldsfaden ob des scheinbar unaufhaltbaren Niedergangs rasch gerissen. Was allerdings nicht dazu führt, dass *Sim City* im Regal landet. Sofort startet der Spieler ein neues Stadtprojekt, bei dem er – aus Schaden klug – ganz sicher von vornherein alles richtig macht. Bis ihm seine anspruchsvollen Schützlinge bald wieder einen Strich durch die Budgetplanung machen. *



Von Stephan Freundorfer



Wegweisender Sandkasten

Will Wright beglückt den Spieler mit zu dieser Zeit ungewohnter Freiheit: Eine Zufallskarte, eine Handvoll Werkzeuge und intuitiv erfassbare Mechaniken genügen, um ungeahnte Kreativität, aber auch ganz viel Emotionen aus einem herauszukitzeln. Denn *Sim City* ist eine ständige Gratwanderung zwischen der Freude, neue Stadtviertel aufblühen zu sehen, und dem Hass auf die eigene, zunehmend dysfunktionale Schöpfung, wenn sich die Fehler und Kurzsichtigkeiten der Vergangenheit rächen.



Klare Komplexität

Unter der verspielten Oberfläche einer *Sim City*-Stadt stecken hochkomplexe Zusammenhänge, deren Theorie sich Will Wright vor allem beim Systemdynamiker Jay W. Forrester angelesen hatte. *Sim City* wird auch deswegen als Unterhaltungsprodukt und Lernspiel so erfolgreich, weil seine Optionen überschaubar sind: Es können nur 14 Strukturen gebaut werden. Gleichzeitig wird der Status quo so geschickt visualisiert, dass man nur selten auf Karten- und Statistik-Bildschirm blicken muss.



Retter in der Not

Wer sich im Lauf vieler Spieljahre eine hübsche, halbwegs funktionierende Metropole zusammengeplant hat und der kleinlichen Befindlichkeiten seiner Bürger müde geworden ist, der kann über das „Desaster"-Menü Katastrophen auslösen: Großfeuer, Hochwasser, Tornado, Erdbeben, Flugzeugabsturz oder sogar ein Monsterangriff. Da es fraglich ist, ob sich die Stadt nach dem Abzug von Rauch und Riesenechse wieder zu altem Glanz bringen lässt, ist vorheriges Speichern klug!



Der Beginn von etwas Großem

Was beglückt den Maler mehr, die frische Leinwand oder der letzte Pinselstrich? Natürlich gehört das Hochgefühl, die nach vielen Stunden der Arbeit gewachsene Stadt beim Pulsieren zu beobachten, zu den tollsten Augenblicken im Leben eines *Sim City*-Bürgermeisters. Ein noch etwas besserer Moment ist aber der Anfang des Spiels: Denn da liegt sie vor uns, die unbeleckte zufallsgenerierte Natur, und uns stehen alle Möglichkeiten offen, daraus ein individuelles, lebendiges Kunstwerk zu schaffen.



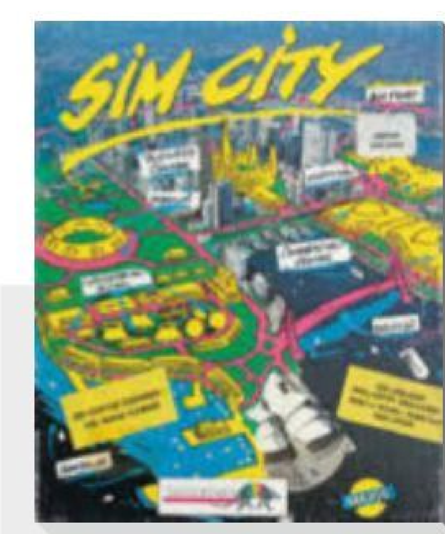
Sonderaufgaben

In einem Zugeständnis an die Zweifler, die in *Sim City* kein echtes Spiel sehen, stellt Wright dem Städtebau-Sandkasten acht Szenarien an die Seite, die man in einem vorgegebenen Zeitraum lösen muss: In San Francisco von 1906 kommt es zu einem verheerenden Erbeben, Bern erlebt im Jahr 1972 den Verkehrskollaps, in Tokio steigt 1957 ein Monster aus dem Meer, und Hamburg leidet 1944 im Bombenhagel. Bleibt unsere *Sim*-Stadt lebendig?



Am Anfang war die Stadt

Sim City gibt den Startschuss für eine ganze Palette von *Sim*-Titeln, inklusive eines Reboots 2013. Bereits das Originalspiel wird mehrfach erweitert – allerdings relativ dezent: Noch 1989 erscheint ein Terrain-Editor, mit dem sich eigene Karten entwerfen lassen und der später dem Spiel beigepackt wird. Im Jahr darauf werden zudem die Add-ons *Ancient Cities* sowie *Future Cities* veröffentlicht, die allerdings nur Optik und Bildschirmtexte, nicht aber die Spielmechaniken abwandeln.



FAKTEN

» PLATTFORM: AMIGA, APPLE MACINTOSH
» PUBLISHER: MAXIS
» VERÖFFENTLICHT: 1989
» GENRE: SIMULATION

Was die Presse sagte …



Power Play, 8/89, 80%
„Wer bis jetzt gedacht hat, Städteplanung sei einfach, sollte sich mal einige Stunden mit *Sim City* auseinandersetzen. Dieses Programm ist ungeheuer komplex und die Motivation ist riesig. Die Grafik, die alles aus der Vogelperspektive zeigt, ist stimmungsvoll und detailreich – aber nur bei den 16-Bit-Versionen. Auf dem C64 wurden bei Grafik und Menü-Optionen dermaßen viele Abstriche gemacht, dass viel von dem speziellen Flair verloren geht." *(Michael Hengst)*

Was wir denken

Städteplanung ist alles andere als einfach. Auf den ersten Blick ist *Sim City* so wunderbar überschaubar und simpel in der Handhabung. Doch schon bald zeigt sich, wie komplex und tückisch die Zusammenhänge sind, wie herausfordernd die Planung einer dauerhaft funktionierenden, von zufriedenen Sims bevölkerten Metropole ist. Bis heute ist das originale *Sim City* ein hoch motivierender Städtebau-Sandkasten, der optisch grobschlächtig sein mag, aber die Quintessenz des Genres in sich birgt.





PAC-MAN

Im Mai 2020 ist Pac-Man 40 Jahre alt geworden! Und während viele alte Serien nur Retro-Fans ein Begriff sind, kennt wirklich jeder Pac-Man, aus eigener Erinnerung, aufgrund aktueller Spiele, vor allem aber aufgrund der Ikonik des gelben, angeschnittenen Kreises auf zumeist schwarzem Grund. Doch nicht jeder weiß, was alles im Original-Videospiel steckt und wie es zu seiner Entwicklung kam.

Von Jonas Schramm und Jörg Langer



Mit 22 Jahren stieß Toru Iwatani 1977 zu Namco, einem in Tokio ansässigen Hersteller von Unterhaltungsgeräten. Weder er noch sein Arbeitgeber hatten zu dieser Zeit eine nennenswerte Expertise im noch sehr jungen Bereich der Videospiele. Zwar hatte der Hersteller im Jahr 1974 die Überreste von Atari Japan aufgekauft und vertrieb von da an deren Spiele auf dem japanischen Markt. Ein eigens entwickeltes Videospiel sollte Namco aber erst ein paar Jahre nach Iwatanis Ankunft veröffentlichen.

Iwatani wollte zuerst auch gar keine Videospiele, sondern Pinball-Automaten entwickeln. Namco zeigte aber kein Interesse an der Idee, weil die Patente für die Automaten zum Großteil von amerikanischen Firmen gehalten wurden und das Erstellen der Tische mit einem hohen Arbeitsaufwand verbunden war. Iwatani landete zuerst in der Abteilung für die Qualitätssicherung, wo er Atari-Automaten reparierte. Nach einiger Zeit entschloss er sich, sein eigenes Spiel zu machen – aber nicht, wie damals oft üblich, als Programmierer, Grafiker und Komponist in einer Person. Er entwarf wirklich das Spiel und seine Regeln – um die Umsetzung der einzelnen Bestandteile kümmerten sich andere. 1978 erschien Iwatanis Erstling (der *Breakout*-Klon *Gee Bee*) und binnen eines Jahres die Nachfolger *Bomb Bee* und *Cutie-Q*.

Doch Ende der 70er waren in den japanischen Spielhallen andere Titel gefragt: Taito hatte mit *Space Invaders* den Trend zu Shoot-em-ups gestartet. Das Spiel war vor allem in Japan der absolute Hit und verursachte sogar eine nationale Knappheit an 10-Yen-Münzen. Auch in den USA kam das Spiel gut an, und Taito konnte aufgrund der Spielerzahlen seine Präsenz in die Vereinigten Staaten ausweiten. Bald kopierten etliche Entwickler das Erfolgsrezept. Auch Namco veröffentlichte mit *Galaxian* ein Shoot-em-up. Dieses unterschied sich in zwei Aspekten vom Vorbild. Zum einen griffen die Aliens den Spieler sporadisch mit kamikazeähnlichen Manövern an. Zum anderen baute das Spiel auf RGB-Farben statt Monochrom-Darstellung. RGB-Farben solten später einen Anteil am Erfolg von *Pac-Man* haben.

Toru Iwatani aber bewies Mut zum Querdenken: Statt nun auch dem neuen Trend zu folgen, schlug er den gegenteiligen Kurs ein: „All die Spiele, die zu dieser Zeit auf den Markt kamen, waren von der Kriegsspiel- oder *Space-Invaders*-Sorte. Es gab keine Spiele für die ganze Familie,



» [Atari 2600] Es gab unzählige Portierungen und Klone von *Pac-Man*, dies ist die offizielle Atari-2600-Fassung.

und für Frauen im Speziellen. Ich wollte ein ‚witziges' Spiel entwerfen, das auch die Damenwelt anspricht." Im Grunde wollte er die Spielhallen und Arcades – wo ein Großteil der Videospiele gespielt wurde – revolutionieren. Aus dem „Spielplatz für Jungs", wie Iwatani die Arcades nannte, sollten „sauberere und hellere" Orte werden, wo man sich auch einmal zu einem Date treffen konnte.

Am Anfang stand ein Klischee

Was aber gab Iwatani die Idee für seinen gelben Pillen-Futterer? Der Altmeister beschreibt seine Inspiration so: „Als ich mir überlegte, was Frauen gefällt, kam mir das Bild, wie sie Kuchen oder Desserts essen, in den Sinn." Außerdem beeinflusste ihn ein japanisches Kinderbuch bei der Themenfindung. Dieses drehte sich um eine Kreatur, die Kinder vor Monstern beschützte, indem es sie auffraß. Die vier Geister in *Pac-Man* entstanden letztendlich als Ebenbild jener Monster. Eine Essenz machte diese Monster angreifbar, und genau das sollte auch für das geplante Spiel gelten.

Auch grafisch wollte Iwatani sein Spiel auf Frauen ausrichten. Und so kam er auf den Kawaii-Stil (kawaii = süß), wie schon bei seinem vorherigen Spiel *Cutie-Q*. Heute haben unter anderem alle größeren Städte Japans, alle 47 Präfekturen und sogar Institutionen wie die Selbstverteidigungskräfte ihr eigenes, süßes Maskottchen. Doch auch schon Anfang der 80er wurden öffentliche Verkehrsmittel mit Manga-Figuren verziert. Kawaii, so war sich Iwatani sicher, war ein Erfolgsgarant!

Es gab aber noch einen sehr viel bodenständigeren Grund für den gewählten Grafikstil, verrät Iwatani: „Die Hardware war im Vergleich zur heutigen Zeit sehr eingeschränkt. So war nur ein sehr simpler Grafikstil umsetzbar, wodurch es schwer wurde, ein Mitgefühl beim Spieler zu erzeugen. Wir wollten aber so viele Menschen wie möglich ansprechen." Indem man auf einen niedlichen Stil setzte, sollten trotz der Beschränkungen Emotionen geweckt werden. Untermalt wurden die kitschigen Charaktere durch eine für die damalige Zeit quietschbunte Farbgebung.

Das Grundkonzept war gefunden, jetzt fehlte ein Held! Iwatani erinnert sich wie folgt: „Während ich Nachforschungen zu dem Thema ‚Essen' anstellte, bemerkte ich eine Pizza, der ein Stück fehlte, und hatte einen Geistesblitz. Das Design von Pac-Man basiert auf dieser Form." Klingt zu schön, um wahr zu sein? Das kann nur der Meister selbst wissen, aber es gibt eine alternative Geschichte, die sich nicht mit der ersten schneiden muss: Das Wort Kuchi (gesprochen in etwa als „K'tschi") bedeutet „Mund", als Kanji-Zeichen ist es eine Art Viereck. Iwatani habe nun einfach dieses Zeichen abgerundet, um seinen Helden zu erhalten.



» In Japan war der Automat ursprünglich weiß grundiert, darauf war ein detailliertes, vielfarbiges Bild. Die westliche Version vertraute auf wenige, auffällige Farben.



» [Arcade] Wenn ihr eine Energizer-Pille schluckt, laufen die Geister blau an und fliehen ängstlich.

Doch wie sollte der kleine gelbe Kerl heißen? Zeitgenössisches Japanisch kennt viele Lautmalerei-Begriffe, die teils sogar im Deutschen funktionieren: Pachi-Pachi heißt Klatschen, Doki-Doki ist Herzklopfen, Ban-Ban sind Schüsse. Und was könnte wohl „Mampfen" bedeuten? Paku-Paku (wiederum mit kaum hörbarem „u" gesprochen)! Daraus entstand der Titel *Puckman*, und für den Westen wurde daraus *Pac-Man*. Angeblich auf Drängen des US-Distributors Midway, weil gemeine Kunden das „P" in Schriftzug am Spielautomaten mit einem Edding leicht in ein „F" hätten verwandeln können …

Nur oberflächlich simpel

Das Spielprinzip von *Pac-Man* dürfte jedem Retro-Fan, ach was, jedem, der schon einmal Videospiele gespielt hat, bekannt sein: In einem symmetrischen Labyrinth befinden sich 240 kleine beige Punkte, vier Geister (die von ihrer „Höhle" in der Mitte aus starten) und natürlich Pac-Man. Letzterer beginnt sich bei Spielstart von allein zu bewegen, per Joystick könnt ihr an „Abzweigungen" die Richtung ändern oder eure kleine hungrige gelbe Scheibe auch jederzeit kehrtmachen lassen. Habt ihr alle Punkte aufgegessen, wird der nächste Level generiert, und die Jagd beginnt von vorne.

Die Geister wollen ihrerseits Pac-Man fressen. Zu diesem Zweck verlassen sie nach und nach ihre Höhle (ab Level 4 alle gleichzeitig) und bewegen sich nach bestimmten, jeweils individuellen Regeln durch das Labyrinth. Zum Glück gibt es in jedem Irrgarten vier dicke Punkte, die Energizer. Isst Pac-Man einen solchen, werden ▶

PAC-MAN HEUTE SPIELEN

Mal angenommen, ihr habt gerade keinen Originalautomaten oder zumindest ein Modul zur Hand, gibt es noch zahlreiche Möglichkeiten, *Pac-Man* zu spielen.

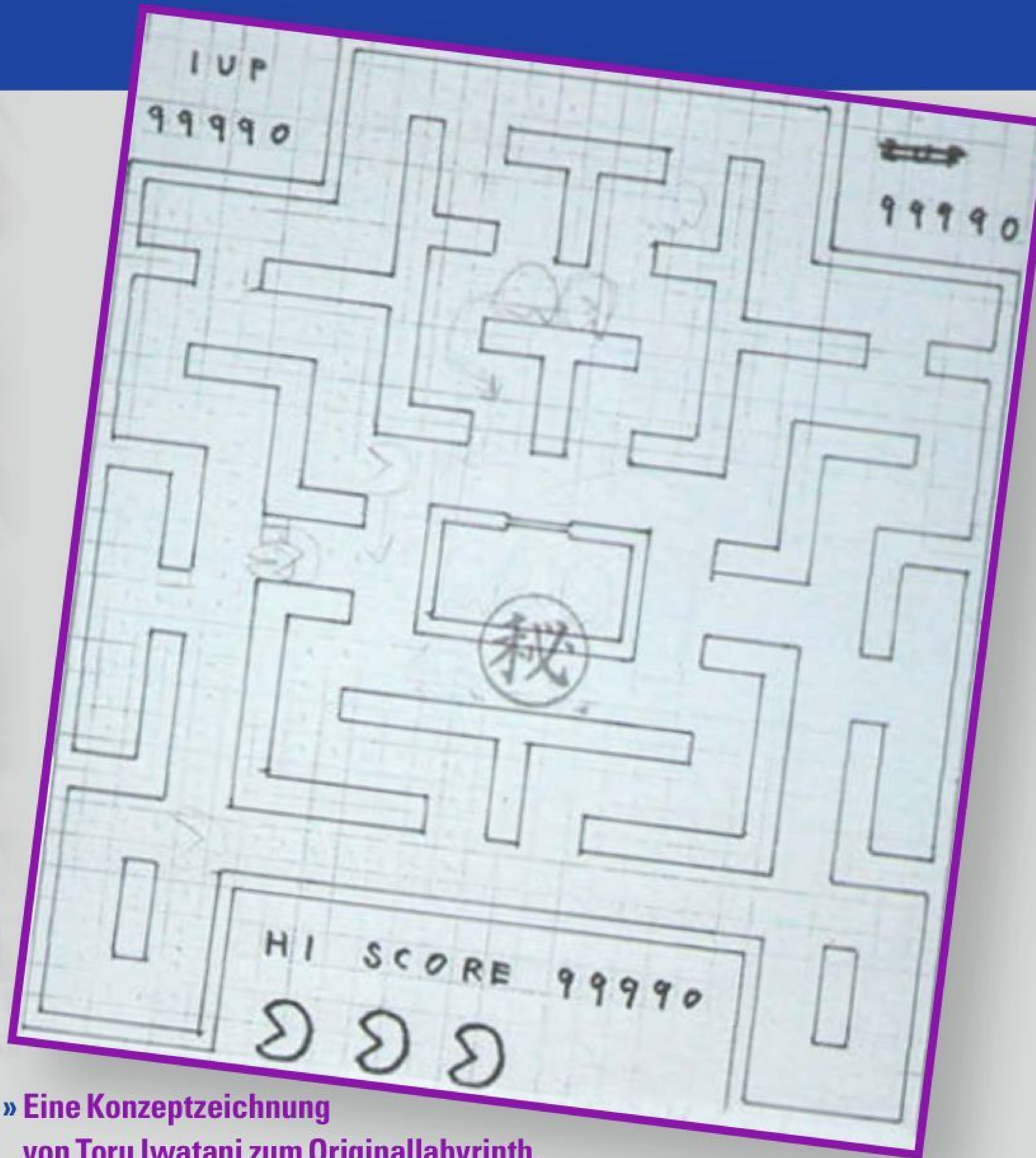
- Unter diesem Link geht's direkt im Browser: *www.freepacman.org*
- Gebt den Suchbegriff „Pac-Man" bei Google ein – der Konzern hat eine sofort spielbare, eigene Version zum 30-jährigen Jubiläum im Mai 2010 programmiert.
- Smartphone-Nutzer suchen in ihrem Online-Shop nach „Pac-Man Lite" (kostenlos) beziehungsweise „Pac-Man HD" (rund 3 Euro).
- Konsolen-Besitzer werden beispielsweise in Kollektionen wie dem *Namco Museum* fündig.

Und wer wissen will, wohin Namco Bandai *Pac-Man* mittlerweile entwickelt hat, der kann sich ja mal das Action-Adventure *Pac-Man und die Geisterabenteuer* ansehen.



» Toru Iwatani ist auch heute noch stolz auf sein bekanntestes Werk.





» Auch im Namco-Hauptquartier in Tokio ist man stolz auf Pac-Man (mittlerer Ballon).

» Eine Konzeptzeichnung von Toru Iwatani zum Originallabyrinth.

die Geister kurzzeitig blau – und fliehen ängstlich. Denn für mehrere Sekunden sind sie nun verwundbar (allerdings nur bis einschließlich Level 18). Achtung: Durch Blinken kündigen die Geister an, wieder zum Normalverhalten zurückzukehren.

Neben dem Erreichen immer höherer Levels geht es in *Pac-Man* vor allem um den Highscore. Die 240 Pillen pro Level bringen je 10 Punkte, die vier Energizer je 50. Zu diesen 2.600 Punkten pro Level kommen aber weitere, optionale: Nach 70 beziehungsweise 170 verspeisten Pillen tauchen für knapp zehn Sekunden Spezialobjekte direkt unter der Höhle auf, die je nach ihrem Typ zwischen 100 (Kirsche) und 5.000 (Schatzschlüssel) Punkte bringen. Und auch das Verspeisen der Geister erhöht den Score: 200 gibt's für den ersten, 400 für den zweiten, 800 für den dritten und 1.600 für den vierten (wenn ihr sie in Folge futtert, also bevor der Energizer seine Wirkung verliert).

Geister mit Individualismus

Viele Spieler, die *Pac-Man* nur ein paar Minuten lang ausprobieren, werden das Verhalten der Geister als zufallsgesteuert empfinden. Doch wer sich etwas länger mit dem Spiel beschäftigt, erkennt bald unterschiedliche Verhaltensweisen bei Blinky (rot), Pinky (rosa), Inky (türkis) und Clyde (orange). Während Blinky dem Protagonisten immer direkt auf den Fersen ist, findet Pinky ständig neue Wege, ihn in einen Hinterhalt zu locken, wohingegen Clyde kein sonderlich großes Interesse an der Jagd nach Pac-Man zu haben scheint.

Eine komplexe KI ist für ihr Verhalten aber nicht verantwortlich, eine solche hätte wohl kaum in den Speicher (Programm-Code und Grafiken waren 24 KByte groß, also etwa ein Zweihundertstel eines typischen MP3-Songs) gepasst. Das Geheimnis sind extrem simple, in der Kombination aber effektive Verhaltensmuster. Nicht umsonst wird das Verhalten der Geister von Iwatani als der am schwersten zu entwickelnde Aspekt und als das „Herz des Spiels" bezeichnet. Weiter führt er aus: „Ich wollte, dass jeder Geist einen eigenen Charakter mit seiner ganz eigenen Bewegungsroutine besitzt. So jagen sie nicht alle einfach nur stur nach Pac-Man, was mit der Zeit ermüdend und langweilig geworden wäre. […] Wenn ein Spieler andauernd angegriffen wird, leidet seine Motivation, also erfolgen die Angriffe wellenartig. Die Geister greifen an, ziehen sich zurück, formieren sich neu und greifen dann wieder an."

Programmtechnisch lässt sich das so übersetzen: Die Geister können sich in einem von drei Zuständen befinden: Verteilen, Jagd auf Pac-Man und Angst. Im Modus Verteilen, der bis Level 4 sieben Sekunden dauert und ab Level 5 fünf Sekunden, bewegt sich jeder Geist in seine „Ecke", also einen der vier Quadranten des Spielfelds, Pinky etwa nach oben links. Erreichen sie während der Verteilen-Phase die Ecke, laufen sie im Kreis, bis sie wieder dort sind. Dieser Verteilen-Phase schließt sich die 20sekündige Jagdphase an, dann wieder eine Verteilenphase, dann wieder die Jagd, dann eine kürzere Verteilungsphase, und dann eine gut viertelstündige Jagdphase.

Ändert sich der Modus, wechseln die Geister ihre Richtung – also auch dann, wenn Pac-Man einen Energizer futtert und sie dadurch buchstäblich in die Flucht zu jagen zu scheint. Das heißt umgekehrt: Solange kein Zustandswechsel ansteht, kann sich der Spieler sicher sein, dass der Geist einen Gang entlanglaufen wird, bis er auf eine Wand stößt. Erst dann kann es zu einem Richtungswechsel kommen. Wie aber verhalten sich die Geister während der Jagd? Das verrät der Kasten unten!



» [Arcade] So kennen wir alle *Pac-Man*: reduzierte, aber charakterstarke Grafik mit bunten Geistern und vielen, vielen Pillen, die auf uns warten.

Diese Verhaltensweisen sind aber nicht die einzigen Kniffe, die sich Iwatani damals ausdachte, um für Spannung und Überraschungen zu sorgen. Es ändert sich nämlich auch die Geschwindigkeit von Pac-Man und den Geistern. Im ersten Level hat Pac-Man 80% Tempo und mit Energizer 90%, während die Geister nur auf 75% und im Angst-Modus sogar nur auf 50% kommen. In den Levels 2 bis 4 steigt Pac-Mans Grundgeschwindigkeit auf 90%, die der Geister auf 85%. In den Levels 5 bis 20 ist Pac-Man mit und ohne Energizer 100% schnell, während die Geister auf 95% kommen. Und Ab Level 21 ist Pac-Man wieder nur 90% schnell, wohingegen seine Widersacher 95% erreichen. Doch auch schon vorher können sie ihn einholen: Pro Punkt, den er frisst, bleibt er für ein Sechzigstel einer Sekunde stehen. Klingt unfair, besonders ab Level 21? Ein Vorteil bleibt unserem gelben Helden: Links kann er das Spielfeld durch einen kleinen Tunnel

Vier auf der Jagd



Blinky

■ Blinky wird im Japanischen Oikake genannt (was für „verfolgen" steht). Im Jagd-Modus visiert er genau das Feld an, auf dem sich Pac-Man gerade befindet. Vor allem wenn Blinky dem Protagonist endirekt auf den Fersen ist, wird es deshalb schwer, ihn loszuwerden. Hinzu kommt, dass er sich nicht immer mit konstanter Geschwindigkeit bewegt, sondern zweimal im Laufe einer Runde schneller wird. In der ersten Phase ist er dann genauso schnell wie Pac-Man, in der zweiten sogar etwas schneller. Zudem begibt er sich in seinem schnellsten Zustand im Modus „Verteilen" nicht mehr in seine Ecke, sondern bleibt Pac-Man auf den Fersen.



Pinky

■ Pinky heißt im Japanischen Machibuse („Hinterhalt"). Er visiert Pac-Man nie direkt an, sondern zielt immer vier Felder vor ihm. Bewegt sich Pac-Man also nach rechts, liegt Pinkys Ziel vier Felder rechts von Pac-Man. Aufgrund eines Bugs zielt Pinky allerdings vier Felder vor und vier Felder links von Pac-Man, wenn der sich nach oben bewegt. Aber auch sonst ist Pinky eher ungefährlich, schon ein oder zwei schnelle Richtungsänderungen lassen ihn ins Leere laufen.

verlassen, um auf der gegenüberliegenden Seite wieder herauszukommen (und andersherum). Während ihn das niemals abbremst, verlieren die Geister im Tunnel 50% ihres Tempos.

Der mystische Level 256

Iwatani hatte sein Spiel ohne echtes Ende konzipiert, durch einen Bug gab es jedoch einen letzten Level. Wer sich bis zum 256. Screen durchkämpfte (wozu selbst absolute Profis über sechs Stunden brauchen, um einen perfekten Score von 3.333.360 Punkten zu erzielen), der macht eine Entdeckung: Dort teilt sich der Screen in zwei Hälften. Links ist weiterhin das normale Spielfeld zu sehen, die rechte Seite besteht aus einer kruden Kombination von Buchstaben, Zahlen und Symbolen. Pac-Man lässt sich trotzdem durch dieses Gebiet manövrieren, auch wenn die Regeln der 255 vorangegangen Spielstufen nicht mehr gelten. Vielmehr gibt es auf der rechten Seite eine wirre Anordnung von offenen Flächen, Tunneln, Wänden, Durchgängen und einseitigen Abzweigungen, die allesamt unsichtbar sind.

Verantwortlich für diesen Bug ist die Routine, die die Bonus-Früchte rechts unterhalb des Spielfeldes zeichnet. Erreicht der Spieler Level 256, steigt der interne Level-Zähler auf 255 (da er bei Null beginnt). Dieser Wert wird in ein Register der CPU geladen und um eins gesteigert. Dadurch läuft die Speicherstelle des Levelzählers über, der Wert wird verworfen und am Ende steht eine Null. Dadurch wird eine Routine aktiviert, die die Bonussymbole am unteren Bildschirmrand zeichnet. Normalerweise werden immer nur bis zu sieben Früchte dargestellt, wegen des Bugs versucht das System aber, 256 zu zeichnen. Das führt dann zu dem kuriosen Level-Design.

» Der berühmte Level 256 von *Pac-Man* sollte natürlich nicht so aussehen …

Während Pac-Man auf der linken Seite 114 Pillen zu sich nehmen kann, warten rechts nur noch neun Punkte auf ihn, wobei vier davon unsichtbar sind und nur anhand des Geräusches auffallen, wenn sie aufgegessen wurden. In diesem Level können Spieler also 6.310 Punkte zu ihrem Score hinzufügen, wenn sie alle Punkte auffressen. Der Umstand, dass die neun Punkte auf der rechen Seite nach jedem Tod zurückgesetzt werden, führt dazu, dass Spieler sogar an 6.760 gelangen, wenn sie mit fünf Leben in den Level starten und (absichtlich) sterben. Aber auch wenn alle Pillen (sogar mehrmals) aufgefressen wurden, geht es nach diesem Level nicht weiter. Der Grund dafür ist, dass das Ende eines Levels an 244 gefressene Pillen geknüpft ist. Es gibt aber nur 168 im 256. Level.

Schwieriger Start

Eine Menge Gehirnschmalz steckte hinter dem vordergründig so simplen Spielautomaten – doch wie kam er tatsächlich an? In Japan zunächst nur schleppend, als er im Mai 1980 erschien. Die Leute spielten lieber *Space Invaders* oder den schon erwähnten Konkurrenten *Galaxian* von Namco. Die überwiegend männlichen Kunden waren wohl von den bunten Farben und dem Kawaii-Stil weniger begeistert, und die Frauen verirrten sich nicht einfach so in Scharen in die Spielhallen.

Besser lief es in den USA, wo der Automat fünf Monate später von Midway auf den Markt gebracht wurde. Dort lockte Pac-Man tatsächlich auch Frauen in die Spielhallen, was zu steigender Beliebtheit nicht nur dieses einen Automaten, sondern von Videospielen und Spielhallen im Allgemeinen führte. Und auch in Japan setzte sich das friedliche Spiel mit dem hohen Suchtfaktor mit der Zeit durch. Frauen mochten den Kawaii-Look, Eltern ließen ihre Kinder spielen, da nicht die Gewalt im Vordergrund stand. Und auch die männlichen „Hardcore"-Gamer wussten bald die alles andere als einfache Jagd nach dem Highscore zu schätzen.

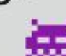
Namco erkannte schnell das Vermarktungspotenzial von *Pac-Man*. Überall gab es plötzlich Uhren, T-Shirts, Brotzeitdosen, Plüschtiere, Süßigkeiten, Sticker und sogar *Pac-Man*-Kaugummi, -Cornflakes oder -Spaghetti. In den Jahren 1982 und 1983 strahlte der amerikanische Sender ABC einen Samstagmorgen-Cartoon aus, der bei seiner Premiere von 20 Millionen Zuschauern angesehen wurde. Die Serie erstrecke sich über zwei Staffeln und insgesamt 42 Episoden. Wer übrigens Disney XD empfängt: Dort lief eine brandneue Serie, *Pac-Man und die Geisterabenteuer*, erst im April 2014 an. Bislang gibt es 52 Episoden. Dass in den 40 Jahren auch immer wieder Ableger, Klone und Fortsetzungen erschienen – etwa *Pac-Man Party 3D* für 3DS (2012) *oder Pac-Man und die Geisterabenteuer* (Oktober 2014), versteht sich da fast von selbst.

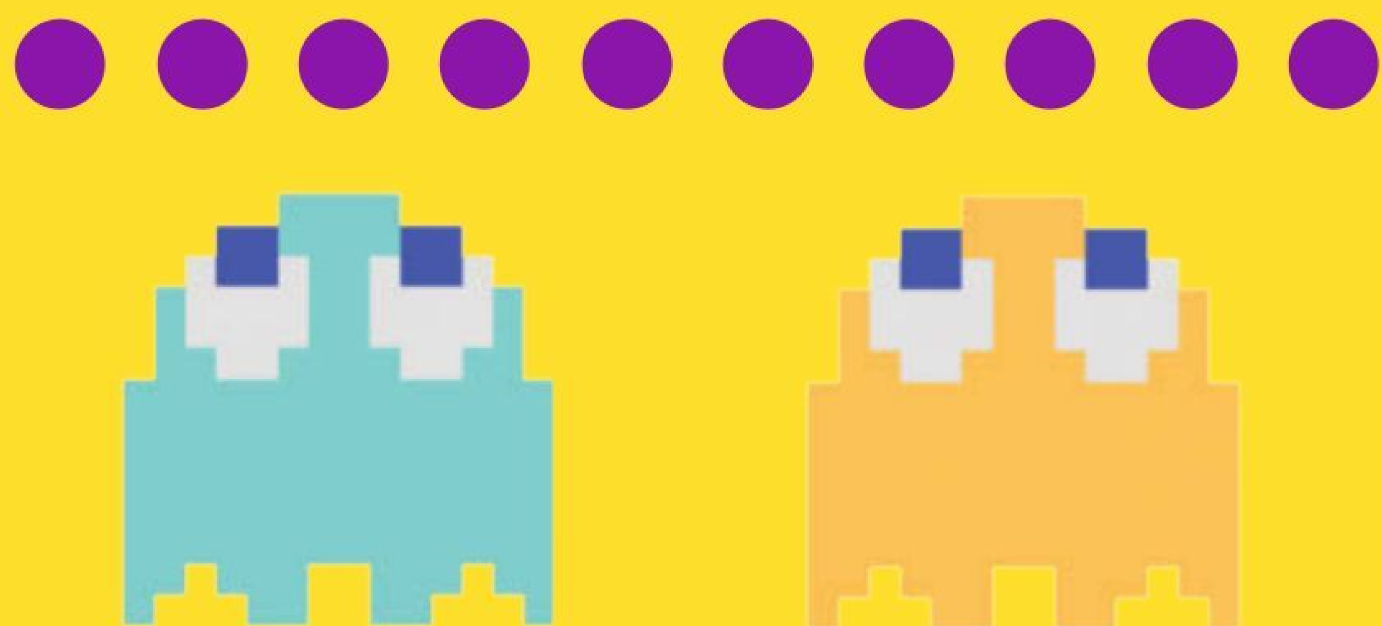
Der Einfluss von Pac-Man

Pac-Man hatte großen Einfluss auf die Maze Games (siehe den anschließenden Artikel in diesem Heft), doch sein eigentliches Verdienst war größer: Er bewies der Spielebranche, dass es andere wesentliche Zielgruppen für sie gab als nur junge Männer. *Pac-Man* zeigte, dass Spiele für jedermann möglich sind. Man kann also mit einiger Berechtigung Iwatanis Werk als den ersten großen Schritt auf dem Weg unseres Hobbys zur Massentauglichkeit nennen.

Auch der Charakter Pac-Man hatte sichtliche Einflüsse, war er doch einerseits das Gesicht des Spiels und repräsentierte zugleich den Hersteller Namco. Es gibt einen Grund, dass wir eine (übrigens selbsterstellte) gelbe Scheibe mit gefräßiger Aussparung auf unsere aktuelle Titelseite gepackt haben – jeder erkennt diese Ikone der Videospiele! Pac-Man war schon ein Maskottchen, als Nintendos Mario oder Segas Sonic erst noch erfunden werden mussten. Nicht zuletzt stellte *Pac-Man* den Beweis dar, dass sich erfolgreiche Spiele nicht nur durch ein tolles Regelwerk, sondern auch durch „Persönlichkeit" auszeichnen müssen.

Und noch zwei weitere Dinge ließen sich an der Entwicklung und dem Erfolg von „Paku-Paku" ableiten, lange bevor es *Angry Birds* auf Smartphones gab: Ein sehr simples Spielprinzip kann nicht nur Einsteiger, sondern auch erfahrene Spieler über einen längeren Zeitraum motivieren. Zweitens: Hinter einer vordergründig einfachen Spielidee stehen nicht unbedingt simple Mechaniken…





INKY

■ Inky weist das komplexeste Verhalten der vier Antagonisten auf und heißt entsprechend Kimagure („launisch"). Dieser Geist zielt auf einen Punkt zwei Felder vor Pac-Man. Doch nun wird der Abstand vom Kollegen Blinky zu diesem Punkt berechnet und verdoppelt, woraus sich das finale Ziel ergibt. Durch diese Verzahnung der beiden Geister stellt Inky keine große Gefahr dar, solange Blinky noch weit von Pac-Man entfernt ist. Doch sobald er näher kommt (und er zielt ja immer genau auf Pac-Man), wird auch Inky zu einer echten Gefahr.

CLYDE

■ Er wirkt ziemlich harmlos, zumal er als Letzter das Spielfeld betritt und sich meist sofort von den anderen Geistern entfernt. Sein Jagdverhalten hängt von seiner Entfernung zu Pac-Man ab. Bei acht oder mehr Feldern Abstand visiert er wie Blinky den Helden direkt an. Bei weniger als acht Feldern bewegt er sich hingegen von ihm fort, in Richtung seiner Ecke! Klingt ungefährlich? Ist es auch, außer im zufälligen Zusammenspiel mit anderen Geistern nebst Umpolung der Bewegungsrichtung. Und in der Nähe seiner Ecke, wo er nicht zu unterschätzen ist, weil er ständig zwischen „Angriff" und „Rückzug" umschaltet.

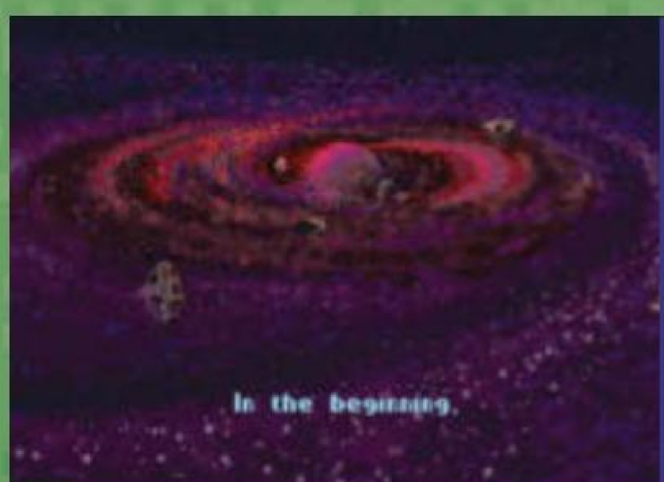
03

1991 ● MS-DOS

DIE BESTEN 100 SPIELE

CIVILIZ

Civilization ist ein Werk von derart epischen und trendsetzenden Ausmaßen, wie es nur die ehrgeizigsten und schlauesten Entwickler hervorbringen können. Wir haben uns mit einem Spieldesigner unterhalten, der definitiv in diese Kategorie fällt: Sid Meier. Dabei erfuhren wir, dass *Civ* ein RTS hätte werden können.



DARUM GEHT'S

■ Obwohl *Civilization* natürlich nicht das erste rundenbasierte Strategiespiel und auch nicht der erste 4X-Titel war, ist es doch der Genreprimus schlechthin. Ihr versucht nicht nur, mit anfangs bescheidensten Mitteln ein prachtvolles Reich aufzubauen, sondern kämpft auch mit sozialen Umwälzungen und technischen Neuentdeckungen. Viele andere Spiele haben versucht, dies nachzumachen, doch es ist immer noch die *Civilization*-Reihe, die dieses Prinzip zur Perfektion führt.

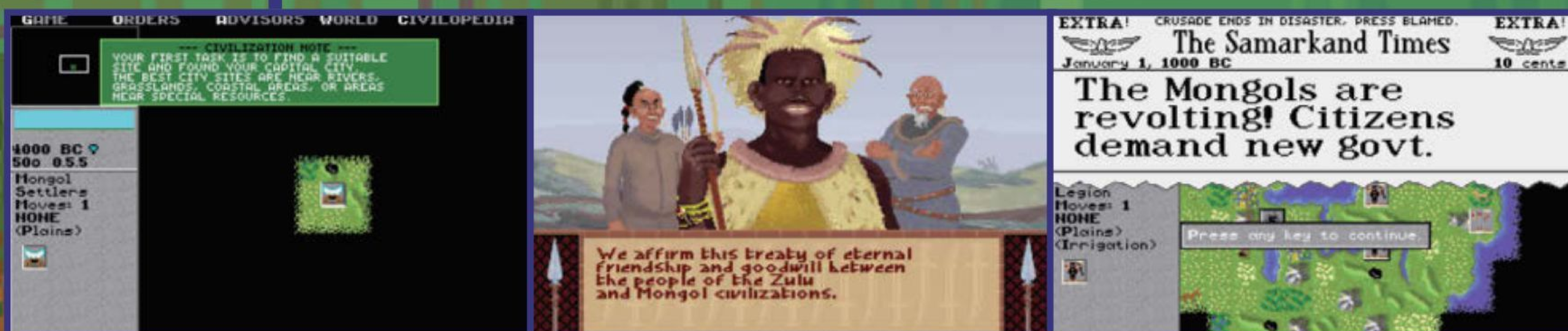
Der Beginn von *Sid Meier's Civilization* könnte bescheidener kaum ausfallen. Mit einer einzigen Siedlereinheit an fernen Gestaden gestrandet, nehmt ihr euer Schicksal in die Hand. Um euch herum befindet sich nichts als Dunkelheit, in die ihr den Siedler schicken müsst, um in unbekanntem Terrain eine erste Stadt zu gründen. Aus der Schwärze, die euch umgibt, tauchen sowohl unbekannte Bedrohungen als auch Chancen auf, wenn ihr mit den ersten Militäreinheiten, die mit einfachsten Waffen ausgestattet sind, in diese unberührten Gebiete vordringt.

Ganz egal wie oft ihr in diesen unheimlichen Nebel eingedrungen seid – der Anfang einer Partie ist immer wieder etwas ganz Neues. Ihr habt zwar in den vorausgegangenen Partien des Globalstrategie-Spiels viele Erfahrungen gesammelt, doch durch das Auswürfeln von Weltkarte, Startposition, Ressourcenverteilung, Barbarendörfern und den Positionen der anderen Zivilisationen ist doch jedes Spiel wieder neu. Was bei jeder Partie gleich bleibt, ist der Drang, herauszufinden, wie sich die Welt wohl diesmal entwickeln wird.

Mit einer ähnlich großen Zahl von Herausforderungen und Möglichkeiten, wie sie *Sid Meier's Civilization* dem Spieler bietet, sah sich auch der namensgebende Macher bei der Entwicklung konfrontiert. Er versuchte quasi selbst, Konflikte und Entdeckungen mit Ressourcenmanagement und Diplomatie zu vereinen.

Als das Spiel 1991 schließlich erschien, war Sids Name bereits bekannt, da er eine Reihe hervorragender Flugsimulationen für die Firma MicroProse entwickelt hatte, die er gemeinsam mit John Wilburn „Wild Bill" Stealey gegründet hatte. Außerdem hatte Sid die Wirtschaftssimulationen *Pirates!* und *Railroad Tycoon* geschaffen, wo erstmals sein Name im Titel auftauchte, um den Fans die zu erwartende hohe Spielqualität anzupreisen.

Dennoch war *Civilization* ein enormes Unterfangen, für das selbstredend ein großer Masterplan existierte, der peinlich genau umgesetzt wurde – oder etwa nicht? Sid lacht auf unsere entsprechende Frage hin: „Eigentlich haben wir



ATION



» [PC] Sid Meier selbst hat einen Gastauftritt als Überbringer froher Botschaften.



nur einfach so drauflosgearbeitet. Eine unserer großen Fragen war, wie weit wir mit der Technik gehen konnten, und lange Zeit war kein Ende in Sicht. Wir konnten es dem Spieler ermöglichen, bis in die Moderne zu gelangen, und dachten uns: ‚Wo sollen wir eigentlich aufhören?' Wir ließen uns beim Design von der Spielmechanik leiten und fanden heraus, wie wir das Gefühl, sich durch die Geschichte zu bewegen, am besten rüberbringen konnten."

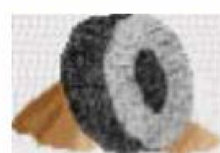
Dieser Eindruck von Fortschritt wird durch ein durchdachtes System ständiger Verbesserungen und zunehmender Komplexität erreicht, bei dem der Spieler klein anfängt und schließlich immer weitreichendere Entscheidungen treffen muss. Bevor er sich versieht, muss er die zahlreichen Aufgaben, die zur Expansion der eigenen Zivilisation nötig sind, mit den Erwartungen und Bedürfnissen anderer unter einen Hut bringen. Mit diesen verschiedenen Schichten hatte Sid schon bei *Railroad Tycoon* experimentiert und herausgefunden, wie viel Spaß es machte, wenn die verschiedenen Spielmechaniken gekonnt ineinandergriffen.

Sid holte sich aber auch Anregungen von beliebten Titeln wie *SimCity*, das sich Will Wright ausgedacht hatte, oder bei *Empire* von Walter Bright. Er fand einen Weg, das simple Ziehen von Einheiten und das Aufdecken des Terrains mit einem größeren Überbau, nämlich volkswirtschaftlichen Systemen, Technologien und Philosophien, zu verbinden. Alle diese Elemente ▶

SCHWERTER & PFLUGSCHAREN

Ob friedlicher Bauherr oder marodierender Despot – hier sind einige der wichtigsten Technologien, ohne die ihr nicht auskommen werdet.

DAS RAD



Eine der allerersten Entdeckungen ist auch eine der wichtigsten. Da hierdurch nicht nur weitere Technologien, sondern auch der Streitwagen verfügbar wird, ist das Rad essenziell für jeden Feldherren.

TÖPFERN

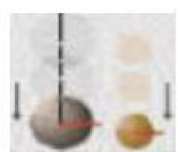


Fortschritte in der Landwirtschaft können aus einem kleinen Dörfchen eine mächtige Stadt machen. Mit der Töpferei kommt die Kornkammer, denn wer soll die Streitwagen fahren, wenn alle verhungern?

SCHWARZPULVER

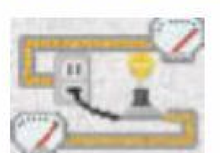
Schwarzpulver ermöglicht den Musketier, der sowohl als mächtiger Aggressor als auch als exzellente Verteidigungseinheit fungiert. Und wo Schwarzpulver ist, sind natürlich auch Kanonen!

GRAVITATIONSTHEORIE



Abgesehen von der praktischen Anwendung öffnet die Gravitationstheorie den Weg zum Isaac Newton College. Diese Einrichtung steigert die Erzeugung von Wissenschaft in Bibliotheken und Universitäten um stolze 66 Prozent.

SUPRALEITER



Dies ist die Voraussetzung für die vielleicht wichtigste militärische Einrichtung überhaupt in *Civ*: das SDI. Es stellt den einzigen Schutz vor den vernichtenden Kernwaffen dar, sodass ihr eines gebaut haben solltet, bevor der Gegner auf dumme Gedanken kommt …

RAUMFAHRT



Als ultimativer Ausdruck technologischer Übermacht beginnt mit der Raumfahrt das Wettrennen ins All. Überlasst die anderen ihrem kindischen Gezänke und fliegt zu den Sternen, um einen neuen Planeten zu kolonialisieren.

» [PC] Was sich hinter dem Kriegsnebel verbirgt, ist immer wieder spannend: Barbarendorf oder rohstoffreiche Küste?

»Als wir von Echtzeit auf rundenbasiert gingen, machte es Klick.« SID MEIER

beeinflussten die eigene Zivilisation über einen langen Zeitraum. Sid erklärt das Konzept so: „Idealerweise geben wir euch interessante Aufgaben, die jede denkbare Zeitspanne umfassen können. Das ist der Grundgedanke von ‚nur noch ein Zug.' Es ist die Erwartungshaltung, dass noch viele interessante Dinge kommen werden. Die meiste Zeit während des Spiels denkt ihr an die Zukunft. Wenn ihr euch Gedanken macht, was an den verschiedenen Fronten passieren könnte, dann haben wir euch am Haken. Das ist unser großes Ziel: Verschiedene interessante Dinge sollen gleichzeitig auf vielen Ebenen passieren."

Sid war entschlossen, den Spielern im Gegensatz zur vorherigen Generation von Strategietiteln einen neuen Ansatz zu bieten. Letztere fand er nämlich in der Mehrzahl destruktiv. Er wollte nicht, dass sich alles nur darum drehte, Dinge in die Luft zu jagen. Stattdessen wollte er, dass der Spieler sich darauf fokussierte, etwas zu erbauen und sich seine eigene Geschichte zu schaffen. Und tatsächlich: Obwohl eine Partie *Civilization* auch mit atomarer Vernichtung enden kann, gibt es auch friedlichere Strategien, vor allem den „Raumschiff-Sieg". Kriegführen ist eigentlich nur dann effektiv, wenn es schnell geht, und der Krieg nicht jahrzehntelang die eigene Wirtschaft belastet. Da zudem eine zunehmende Anzahl von Städten zu immer größerer Unzufriedenheit und mehr Korruption führt, ist es keinesfalls das Beste, möglichst viele andere Länder zu erobern.

Heutzutage bestimmt größtenteils das Internet, was gerade in Mode ist, und große Spieleproduktionen haben mit strengen Kostenvorgaben und engen Terminplänen zu kämpfen. 1991 allerdings hatten Sid Meier und sein Partner Bruce Shelley mehr oder weniger freie Hand. So erstellte Sid neue Versionen mit neuen Features, die Bruce dann ausprobierte und mit Sid besprach. Während die Programmierarbeit stärker bei Sid lag, verbrachte Bruce viel öfter und länger echte Spielzeit mit dem Titel.

Diese beiden Männer und der Grafiker, mit dem sie arbeiteten, waren lange Zeit die einzigen Schöpfer von *Civilization*. Sie trafen Entscheidungen, die sie als Entwickler, aber auch als Spieler für richtig hielten, ohne Fokusgruppen oder große Testteams zufriedenstellen zu müssen. Auf der anderen Seite konnte man damals nicht einfach nachpatchen, wenn der Titel einmal in den Händlerregalen stand. „Wenn ich heute zurückschaue, macht es mir schon ein wenig Angst – aber wir wussten es damals einfach nicht besser", erklärt Sid bescheiden. „Wir kopierten das Spiel auf eine Diskette und schickten es nach draußen in die Welt. Wochenlang hörten wir gar nichts. Es gab schließlich kein Internet und das damit einhergehende Feedback. Erst nach sechs Monaten hatten wir genügend Rückmeldungen, um über ein Update nachdenken zu können."

Ein Update, das dann per Diskette irgendwie die Fans erreichen musste, versteht sich. Sid fährt fort: „Ich glaube einfach, dass die Spieler damals ein wenig gnädiger waren und bereit waren, mehr Zeit zu investieren, um sich mit einem Spiel anzufreunden. Es kamen ja nur etwa vier Strategietitel pro Jahr heraus, also hatten wir drei Monate Aufmerksamkeit, als wir *Civ* auf den Markt brachten."

So viel Zeit benötigte man auch in etwa, um den 130 Seiten starken Wälzer durchzuarbeiten, der bei *Civilization* als Handbuch beilag. Er war von Bruce Shelley verfasst worden und gab nicht nur einen Überblick über die Spielmechanik, sondern auch über die Errungenschaften der menschlichen Rasse, ihre volkswirtschaftlichen Modelle, politischen Standpunkte und militärischen Strategien. Das Handbuch ließ sich damit auch losgelöst vom Spiel als Gutenachtlektüre nutzen. Abgesehen davon, dass Sid Bruce als „wunderbaren Kollegen" beschreibt, hebt er auch doppeldeutig hervor, dass das Handbuch „dem Spiel insgesamt viel mehr Gewicht verliehen" habe.

Auch wer das Buch von vorne bis hinten durcharbeitet, wird allerdings feststellen, dass man die besten Strategien bei *Civ* immer noch durch das Spielen in der Praxis lernt, wobei das Experimentieren auch oft zu unerwarteten Ergeb-



» [PC] Manche Regierungstypen führen zu speziellen Strategien: Eine große Armee unter Waffen zu halten ist in einer Republik schwierig.

KENNE DEINE NACHBARN

Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser! Es zahlt sich aus, die Zivilisationen genau zu kennen, mit denen ihr euch einen Kontinent teilt. Schließlich kann deren Temperament recht unberechenbar ausfallen, und wer wird schon gerne geweckt, weil eine feindliche Armee vor der eigenen Hauptstadt steht?



ALEXANDER DER GROSSE

■ Der Grieche mit der blonden Mähne und dem unbescheidenen Namen gilt als einer der größten Feldherren aller Zeiten. Alexander wird euch den Frieden anbieten und dann trotzdem aggressiv in euer Territorium vordringen.



DSCHINGIS KHAN

■ Als gnadenloser Anführer ist Dschingis Khan für seinen Blutdurst und seine Expansionsgelüste bekannt. Er erobert auch gerne einmal mehrere Gegner auf einmal, statt sich auf den Ausbau der eigenen Infrastruktur zu konzentrieren.



JULIUS CAESAR

■ Caesar war voller Widersprüche: Er verteidigte einerseits die Rechte seines Volkes, zerstörte aber auf der anderen das Römische Reich, bevor er selbst ermordet wurde. Bei Civ legt er gleichermaßen Wert auf technischen Fortschritt und Expansion.



MAHATMA GANDHI

■ Als talentierter Politiker und spiritueller Anführer der Friedens- und Unabhängigkeitsbewegung in Indien bevorzugt Gandhi friedliche Expansion statt Blutvergießen. Er wird beim Wettlauf ins All normalerweise immer ganz vorne mit dabei sein.



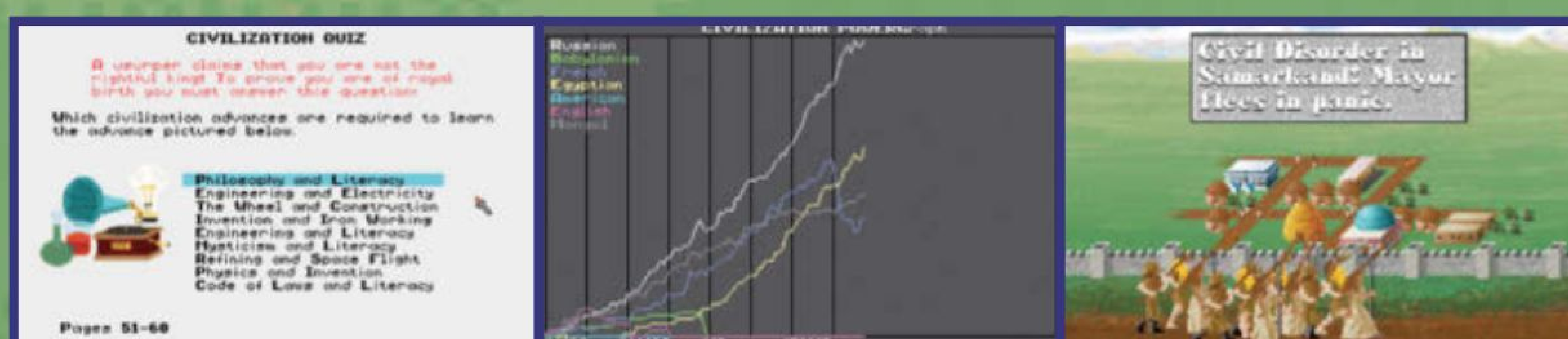
NAPOLEON

■ Napoleon war zwar ein ehrgeiziger Politiker, doch seine Stärke bezieht er klar aus seinem militärischen Talent. Es ist durchaus möglich, eine beiderseitige Vereinbarung mit dem Expansionisten zu schließen, der tatsächlich gar nicht so klein war!



SHAKA

■ Als erster König der Zulu erobert Shaka schlecht vorbereitete Zivilisationen im Handstreich. Er wirkt wie ein lächelnder Verbündeter, hat aber das Herz eines wilden Löwen. Seine Schwachstelle ist die Technologie, er forscht nicht so fleißig wie andere Anführer.



» [PC] Das 130 Seiten starke Handbuch dient auch als Kopierschutz, bei dem ihr Fachfragen korrekt beantworten müsst.

» [PC] Vergesst die Idee, jede Technologie selbst erforschen zu wollen, und nehmt sie euch einfach mit Gewalt!

nissen führen kann. Genauso war es auch bei der Entwicklung, wo die frühen Prototypen noch viele verschiedene Systeme vermischten, bevor die Mechaniken ausgedünnt und finalisiert wurden.

Sid verrät uns, dass er die Weltkarte zunächst viel größer geplant hatte. Doch das führte zu einigem Leerlauf zwischen wichtigen Ereignissen, was ihm missfiel. Außerdem hatte er mit verschiedenen Stadt-Nutzungszonen à la *SimCity* experimentiert, was er aber wieder verwarf, weil es dem Spieler zu viel Kontrolle abgenommen hätte – man sollte einzelne Gebäude errichten. Die vielleicht wichtigste Änderung war allerdings der Schritt von einem Echtzeitspiel zum rundenbasierten Titel. Ja, das wohl beliebteste Rundenstrategiespiel hätte ein RTS werden können! Zum Glück kam es anders, wie Sid verrät: „Als wir auf rundenbasiert wechselten, machte es Klick. Man hatte plötzlich ein ganz anderes Machtgefühl und überlegte wirklich gründlich, was man tat."

Dieses Gefühl, das Schicksal einer ganzen Nation über die Jahrtausende zu bestimmen, ist einer von vielen Faktoren, die den Reiz von *Civilization* ausmachen. Das Spiel ist so gut balanciert, dass man sich selten überfordert fühlt. Und obwohl es komplex ist, versucht es, nie kompliziert zu sein. So werden die Kämpfe nicht durch komplexe Spezialfertigkeiten verkompliziert oder dadurch, dass ihr Angriffs- und Verteidigungsformationen bilden müsst. Die Ressourcen, Einheiten, Gebäude und der technologische Fortschritt werden von verschiedenen Spielwährungen bestimmt (etwa Schilde oder Nahrung), die ihr jederzeit im Blick habt. „Wir wollten die einzelnen Systeme sehr eindeutig gestalten", sagt Sid. „Was hat man davon, wenn man ständig rätselt, was gerade passiert? Das macht keinen Spaß."

Abgesehen von der fragwürdigen Diplomatie und anderen Anführern, die vom besten Freund urplötzlich zum Todfeind werden, war bereits das allererste *Civ* rundum gelungen. Spätere Serientitel haben zwar mit verschiedenen neuen Spielmechaniken experimentiert und weitere Subsysteme eingeführt, die Balance und den Kern des Spiels aber stets beibehalten. Die größte Änderung machte das Kampfsystem, das mit *Civilization 4* Einheitenstapel einführte (zig Kampfeinheiten auf derselben Stelle) und mit *Civilization 5* erstmals auf Hexfelder (und wieder nur eine Kampfeinheit pro Feld) setzte.

Wenn man das erste *Civilization* heute wieder spielt, merkt man, wie ausgereift es 1991 schon war. Es legte den Grundstein nicht nur für die Serie, sondern auch für das Globalstrategie-Genre als Ganzes. Sid selbst bezeichnet es als „gutes Gefühl", dass die Serie bis heute so geschätzt wird. „*Civilization* hat eine große Fangemeinde, die sich über ihre Erfahrungen austauscht und nach 25 Jahren immer noch sehr aktiv ist. Die Spieler haben inzwischen weit mehr Energie, Kreativität und Ideen in das Spiel hineingesteckt, als wir das je getan hatten. Der Titel hat viele Menschen zusammengebracht, und das macht mich sehr froh!"



FAKTEN

» **PUBLISHER:** MicroProse
» **ENTWICKLER:** Sid Meier
» **ERSCHIENEN:** 1991
» **PLATTFORM:** Diverse
» **GENRE:** Rundenstrategie



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

SPITFIRE ACE
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1982

SID MEIER'S PIRATES!
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1987

SID MEIER'S RAILROAD TYCOON (IM BILD)
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1990

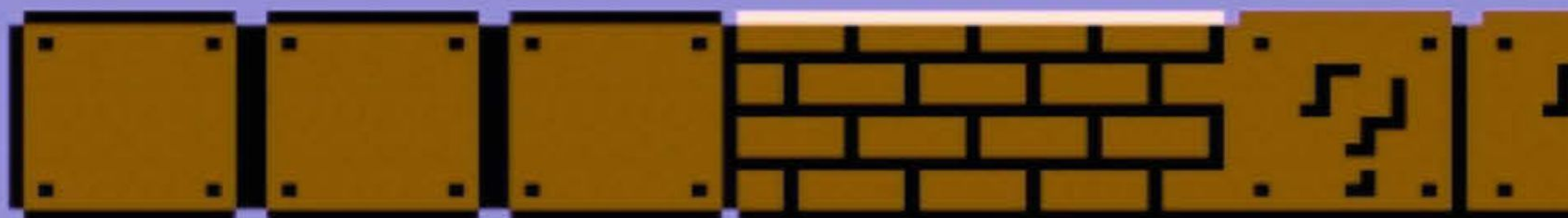



02
1985 ● NES
DIE BESTEN 100 SPIELE


WORLD
850 ×09 4-1



















RETRO-REVIVAL

Super Mario Bros.

HEUTE ALL-STAR, DAMALS GEHEIMTIPP



» PUBLISHER: NINTENDO
» ERSCHIENEN: 1985
» HARDWARE: NES

Von Anatol Locker

Für mich ist Shigeru Miyamoto so etwas wie der Mozart unter den Spieleschöpfern. Seine Spiele sind klassisch, aber nicht konservativ; lustig, aber nicht doof; einfach, aber nie oberflächlich. Mit *Super Mario Bros.* zeigte er schon 1985, dass er diese Tugenden aus dem Effeff beherrschte.

Kann man über *Super Mario Bros.* eigentlich etwas Schlechtes sagen? Vielleicht, dass es gefühlt recht kurz ist. Das hat mich aber nicht gehindert, es für nahezu jede erhältliche Nintendo-Plattform zu kaufen. Für mich gehört das NES-Spiel, auch 30 Jahre nach seinem Erscheinen, zum ewigen Kanon der Videospiele. Und zwar nicht aus nostalgischer Verklärung – es spielt nämlich auch heute noch großartig!

Als ich zum ersten Mal *Super Mario Bros.* ins NES schob, sah es nicht so aus, als hätte ich es mit einem wahren Klassiker zu tun. Im Gegenteil. Auf den ersten Blick wirkte *Super Mario Bros.* geradezu bieder, vor allem im direkten Vergleich zu Amiga und Atari ST. Die waren zeitgleich in die *PowerPlay*-Redaktion gekommen und strotzten mit 16-Bit-Grafikpracht … dagegen wirkte *Super Mario* wie ein C64-Kindergeburtstag.

Zur Ehrenrettung muss man sagen, dass das Spiel erst zwei Jahre nach der Japan-Veröffentlichung seinen Weg nach Deutschland fand, eine kleine Ewigkeit in der Heimcomputer-Ära. In der Redaktion dauerte es aber nur einen Nachmittag, bis Heinrich, Boris, Martin und ich uns einig waren: *Super Mario Bros.* war einfach großartig. Wie flüssig sich das spielte! Wie clever die Levels designt waren! Wie fein der Schwierigkeitsgrad abgestimmt war! Leider hatte Nintendos damaliger Deutschland-Vertrieb Bienengräber keine Ahnung, was er da für ein Schätzchen in petto hatte – und machte kaum Werbung dafür. So blieb *Super Mario Bros.* in Deutschland ein Geheimtipp für ausgefuchste Gamer. Der große Nintendo-Durchbruch in Deutschland kam erst mit *Tetris* und dem Game Boy.

Drei Gründe heben *Super Mario Bros.* in den Spiele-Olymp: Der erste ist seine Einfachheit. Es gibt nur wenige Spielelemente, die man lernen muss. Schon in den ersten zehn Sekunden bekommt man mit, was man tun (unter den Fragezeichen-Block hüpfen) und was man lassen sollte (nämlich mit dem Goomba kollidieren). Und so geht's weiter. 100 Münzen gesammelt? Extraleben! Stern geholt? Unverwundbarkeit! Schildkrötenpanzer? Kann man auf die Gegner werfen. Diese Elemente lernt man nahezu en passant. Dass man mit so wenig den Spieler derart ins Schwitzen bringen kann, war neu.

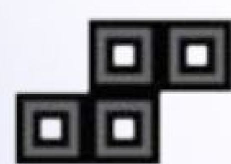
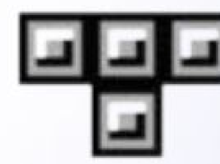
Der zweite Grund ist das Leveldesign mit seinen versteckten Goodies. Da das Spiel ab Level 3-2 knackiger wird, hatte ich ausgiebig Gelegenheit, die ersten Levels immer wieder zu spielen. Und was man schon allein da alles finden kann! Versteckte Pilze, unsichtbare Blöcke, Kletterranken, geheime Räume … und ich kann mich erinnern, wie kindisch begeistert ich war, als ich die Warp Zone am Ende des Levels 1-2 entdeckte.

Der dritte Grund ist die Zeit nach dem Spiel. Erstens war die Musik von Koji Kondo so großartig, dass man sie auch nach Stunden noch vor sich hin pfiff. Und man konnte trefflich darüber diskutieren, was die Anzahl der Böllerschüsse beeinflusst, die am Ende eines Levels nochmal eine Schippe auf den Score drauflegen. Man unterhielt sich über das Spiel – etwas, was nur sehr selten vorkommt.

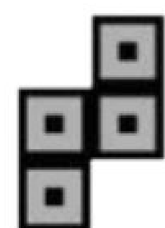
Apropos Score – ich fühle gerade, wie beim Schreiben dieser Zeilen schon wieder Lust auf eine Runde bekomme. Vielleicht ja auf dem Classic NES Mini. Und das nach 30 Jahren. Respekt, Herr Miyamoto!



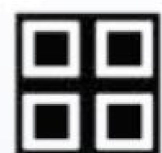


ALEXEY PAJITNOV FASZINATION TETRIS



Nach über drei Jahrzehnten hat das beste Puzzlespiel aller Zeiten nichts von seiner Faszination verloren. Wir sprechen mit seinem Schöpfer Alexey Pajitnow.



Was lange währt, wird endlich gut – oft ist das nur ein plattes Sprichwort, doch im Fall von Alexey Pajitnov und seinem wichtigsten Werk entspricht es der Wahrheit. Bereits Anfang der 80er Jahre hatte der Russe in den Räumen der sowjetischen Akademie der Wissenschaften in Moskau *Tetris* ersonnen. Veröffentlicht wurde es am 6. Juni 1984. Bis die unter Zeitdruck zum Füllen von Lücken zu drehenden, von oben herabpurzelnden Bausteine jedoch die verdiente Aufmerksamkeit bekamen, dauerte es – aufgrund des Kalten Kriegs – volle fünf Jahre.

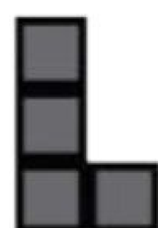
Tetris ist ein echter Klassiker und das bestverkaufte Puzzlespiel aller Zeiten. Egal für welche Plattform eine neue Version erscheint: Sie wird sich verkaufen. Der Kulttitel muss sich keineswegs hinter Mario, Sonic und Pac-Man verstecken – und das, obwohl es keinen ikonischen Hauptcharakter vorweisen kann, sondern im Grunde lediglich aus dem Stapeln ein paar langweiliger Blöcke besteht. Nicht schlecht, oder?

Über die Jahre hinweg hat Pajitnovs Meisterwerk nichts an Attraktivität eingebüßt, sondern ist zu einer Ikone geworden. Ob T-Shirt-Logos, stylische Schreibtischlampen oder in Sachen Komfort doch eher fragwürdige Kissen, *Tetris* ist längst ins popkulturelle Bewusstsein eingezogen. Nachdem Nintendo im Bundle mit ihrem Game Boy starke 35 Millionen und mehr als 15 Jahre später für den DS immerhin noch bemerkenswerte 2 Millionen Module verkauft hatte, wurde der Puzzler bis heute gigantische 425 Millionen Mal für Mobilplattformen heruntergeladen.

Tetris ist ein generationsübergreifendes Phänomen. Es ist auf so vielen Plattformen wie kein anderes Spiel erschienen – wir sprechen von mehr als 60 – und hält damit auch den Guinness-Weltrekord. Eine genaue Zahl zu nennen, ist allerdings riskant, denn sie kann morgen schon wieder veraltet sein. In Kürze soll etwa auch die Tetris Micro Card erscheinen, die in der Größe einer Kreditkarte ein kleines Steuerkreuz, zwei Buttons und ein kleines OLED-Display vereint. Spätestens dann gibt es für keinen Fan mehr einen Grund, seiner Sucht nicht immer und überall nachzukommen …

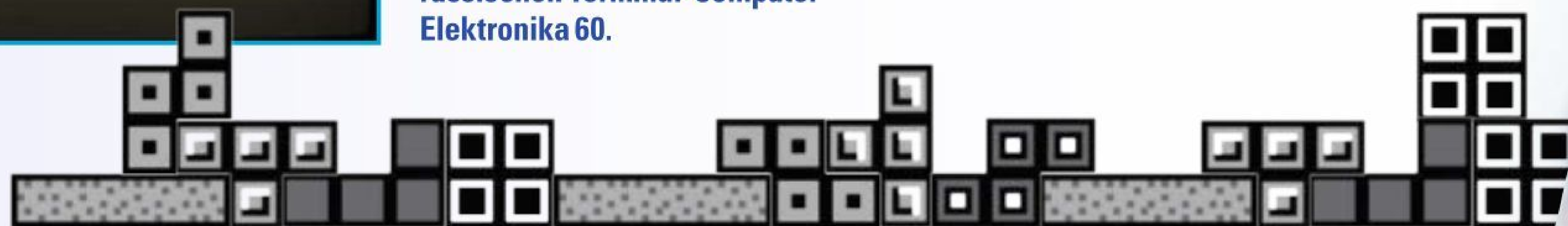
Bei all dem Erfolg, den *Tetris* in den letzten drei Jahrzehnten feiern konnte, ist es um so erstaunlicher, dass sein Macher Alexey Pajitnov gar nicht genau sagen kann, warum sein Werk so eingeschlagen hat. „Ich weiß es nicht“, lacht er. „Die Leute lieben es einfach. Ein Grund ist aber wohl auch, dass es schon so lange auf dem Markt ist und eigentlich jeder schon mal die Gelegenheit hatte, es auszuprobieren.“

Alexey war 29, als er anfing, Tetris zu entwickeln. Er war festangestellter Mitarbeiter und hatte Zugriff auf einen Elektronika 60, ein populärer Terminalcomputer in der UdSSR. ▶

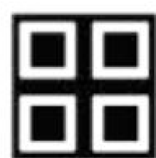




» Das Ur-*Tetris* entstand auf dem russischen Terminal-Computer Elektronika 60.





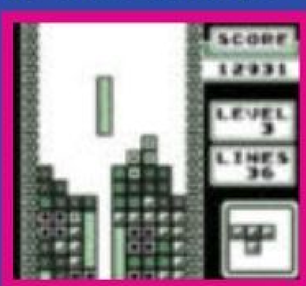



DIE FÜNF BESTEN TETRIS-VERSIONEN

Die besten und innovativsten Varianten des Puzzlespiels.

TETRIS

■ Nintendos Version von *Tetris* erschien zuerst für den NES und verkaufte sich 8 Millionen Mal. Weitaus bekannter dürfte aber die Game-Boy-Fassung sein. Das Spiel war perfekt für den monochromen Bildschirm des Handhelds geeignet, da es hier ausschließlich auf die Formen ankam. Der US- und EU-Launchtitel begeisterte die Massen. *Tetris* auf dem Game Boy unterstützte das Link-Kabel, sodass zwei Spieler gegeneinander antreten konnten.



TENGEN TETRIS

■ Neben Nintendo hatte auch Tengen Interesse an den Rechten für *Tetris*. Das Lizenzduell ging verloren, doch hielt sie das nicht davon ab, ihre eigene Version auf den Markt zu bringen – wenn auch nur für kurze Zeit. Obwohl die Ähnlichkeit zur Nintendo-Fassung enorm ist, halten viele Spieler die von Tengen für das beste der ersten *Tetris*-Spiele. Grund hierfür ist vor allem der Koop-Modus, in dem zwei Steine gleichzeitig herabfallen.



TETRIS DS

■ Nachdem *Tetris* schon auf dem Game Boy ein Mega-Erfolg war, stand für den Nintendo DS eine neue Version an. Dank Online-Möglichkeiten gab es einen Multiplayer-Part für bis zu zehn Spieler. Einen neuen Anstrich erhielt der Puzzler durch Missionen sowie Hintergrundgrafiken. Außerdem konnten man nun ein gerade nicht passendes Tetromino in einem Vorratspeicher bunkern.



TETRIS & DR MARIO

■ Auf den ersten Blick war es nur ein simples Bundle bestehend aus zwei Spielen auf einem gemeinsamen SNES-Modul. Es gab allerdings einen neuen Multiplayer-Modus, der beide Titel miteinander kombinierte: Im Mixed Match starteten zwei Freunde zusammen mit einer Partie *Tetris* im Typ B, dann gab es etwas *Dr Mario*, und am Ende ging es zurück zu Typ-B-*Tetris*, wo sich um den höchsten Punktestand duelliert wurde.



SUPER TETRIS

■ Der DOS-Titel *Super Tetris* brachte zwei tolle Abwandlungen. Zum einen war die Zahl der Tetrominos begrenzt. Um weitere Spielsteine zu erhalten, mussten zwingend Reihen aufgelöst werden. Zum anderen standen euch mit Bomben, Blitzen, Blasen und mehr diverse Power-ups zur Verfügung. Die Neuerungen erweiterten *Super Tetris* in der Spieltiefe, ohne das eigentliche Prinzip zu stark zu verändern.



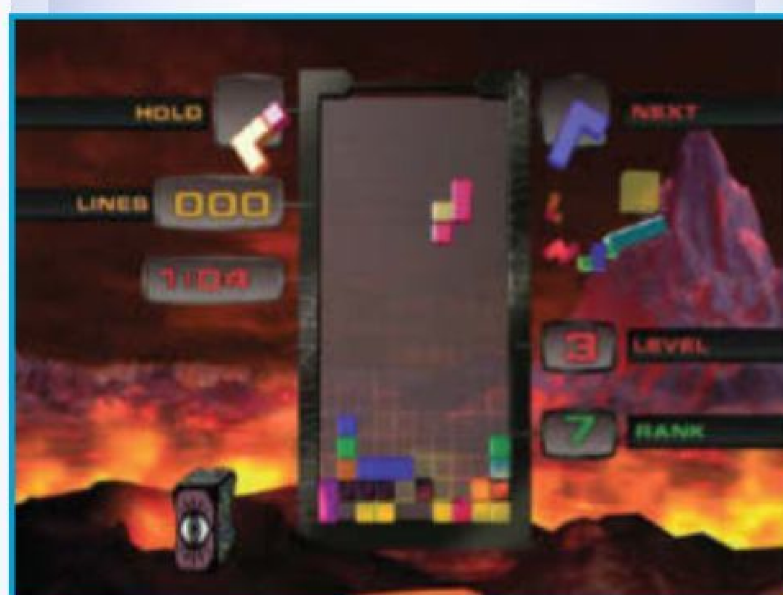
»Ich schrieb das Spiel nur aus Spaß. Es entstand auf einem Gerät ohne Farben, Sounds und Grafiken.« ALEXEY PAJITNOV



» Seine Popularität hat *Tetris* vor allem dem Game Boy zu verdanken.

▶ Inspirieren ließ sich der Entwickler von einem Brettspiel namens *Pentominoes*, das er als Kind schon mochte. In diesem musste man zwölf Steine so kombinieren, dass sie ohne Überlappung in ein acht mal acht Felder großes Spielfeld passten. Die Steine bestanden aus genau vier Quadraten, womit man (inklusive zwei gespiegelter Varianten) genau sieben Tetrominos hatte. Die Idee war, das ursprünglich physische Spiel in eine digitale Variante zu verwandeln, indem die Steine von oben herunterfielen. Schaffte man es, eine durchgängige horizontale Reihe aufzubauen, verschwand diese und es gab Punkte aufs Konto des Spielers.

Alexey machte keinesfalls eine Umsetzung in offiziellem Auftrag: „Ich schrieb das Spiel nur aus Spaß, also für mich selbst. Es entstand auf einem Gerät ohne Farben, Sounds und Grafiken, es gab nur einen alphanumerischen Bildschirm mit einer Auflösung von 25 x 80 Zeichen."



» [PS2] *Tetris Worlds* erschien auf GameCube, GBA, PC, PS2 und Xbox.

Wie Alexey verrät, hatte er sich im Computer Center vorher schon an anderen Spielen versucht: „*Tetris* war nicht mein erstes Spiel. Nachdem es aber rauskam, machte ich quasi nichts anderes mehr, als weitere Spiele zu designen." Allerdings habe sich *Tetris* von Anfang an anders angefühlt. „Ich hatte schon mit dem Spielen angefangen, bevor ich alle Funktionen eingebaut hatte, und ich konnte einfach nicht aufhören. Ich kapierte, dass es ein suchterregendes Spiel war. Glücklich machte es mich vor allem, wenn ich anderen Leuten dabei zusah, wie sie nicht damit aufhören konnten."

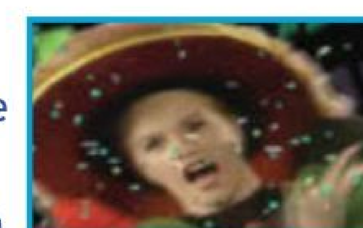
Das simple Spielprinzip von *Tetris* macht wirklich schnell süchtig – es gibt sogar einen nachgewiesenen Tetris-Effekt (auch als Tetris-Syndrom bekannt). Hiervon spricht man, wenn man sich so lange mit einer Aktivität beschäftigt, dass sie das Gehirn auch in ruhigen Momenten, etwa während des Schlafs, beeinflusst. Betroffene Personen träumen im Fall von *Tetris* von herunterfallenden Tetrominos oder stellen sich vor, wie sie Gegenstände aus der realen Welt wie im Spiel stapeln könnten. Ein Phänomen, das bevorzugt in Verbindung mit Puzzlespielen auftritt.

Tetris kann aber noch zu viel seltsamerem Verhalten führen. Ein frisch verheiratetes Paar aus Blackburn wurde während seiner Hochzeitsreise nach Ägypten festgenommen, weil sie sich weigerten, im Flieger ihre Mobiltelefone auszuschalten. Sie wollten lieber *Tetris* spielen – und bezahlten

TETRIS & POPKULTUR



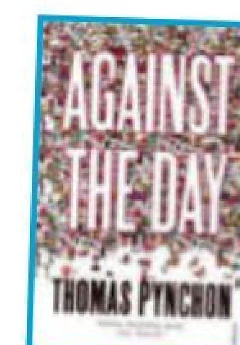
■ In der Episode „Die starken Arme von Marge" in Staffel 14 der *Simpsons* packt Homer das Auto wie in *Tetris* und macht dabei auch nicht vor Frau und Kindern Halt.



■ Das *Tetris*-Theme ist im Film *Snatch* zu hören. Zusätzlich gibt es von der Melodie diverse Remixe, etwa von Aphex Twin und Doctor Spin.



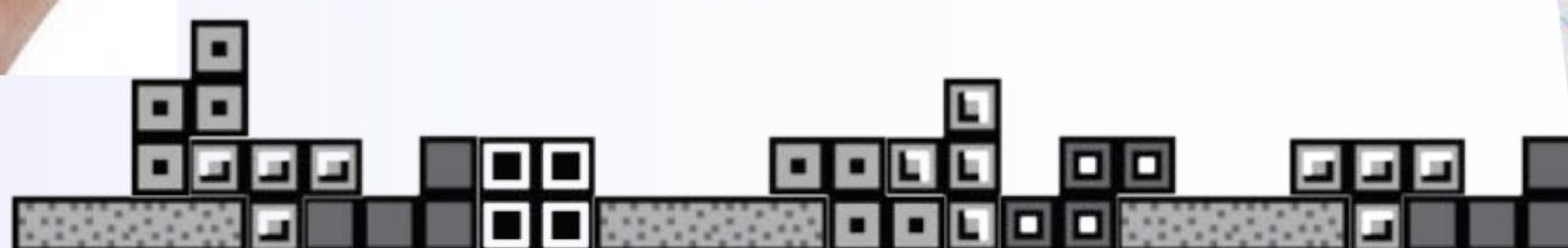
■ Die letzte Kunstinstallation basierend auf *Tetris* war Fire Tetris. Sie wurde auf dem Burning-Man-Festival 2015 *gezeigt*.

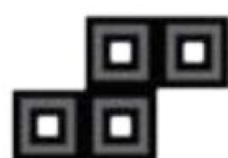


■ Der Roman *Gegen den Tag* von Thomas Pynchon enthält Anspielungen auf *Tetris*, etwa den Nachnamen des Charakters Igor: Padzhitnoff.

■ Überall auf der Welt findet ihr diverse Merchandise-Artikel mit oder bestehend aus Tetrominos.







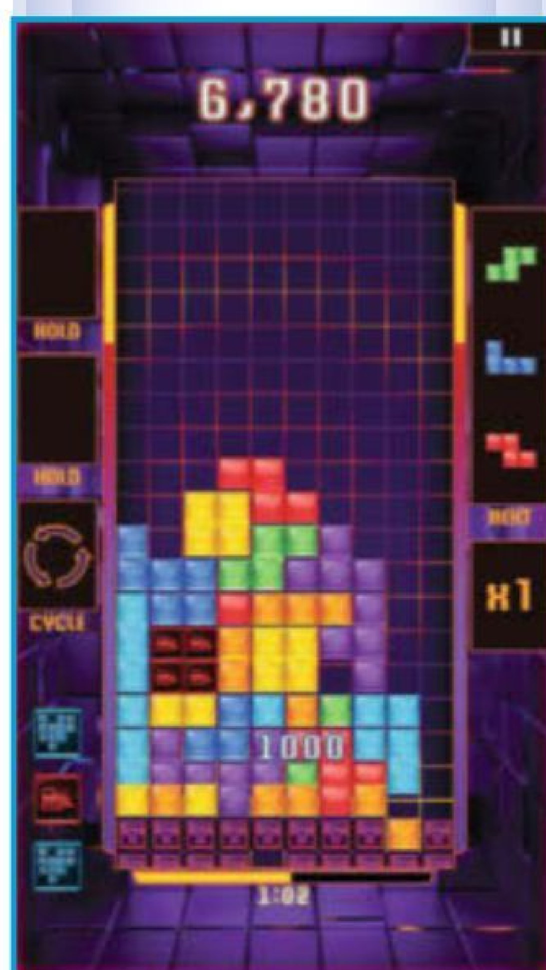
ihre Leidenschaft mit vier Monaten im Gefängnis. Andere Spieler steigern sich ebenfalls in den Puzzler hinein. So trainierte der Amerikaner Harry Hong vier Jahre lang intensiv, bis er 2009 endlich die Maximalpunktzahl von 999.999 in der NES-Version erreichte.

Darüber hinaus kann Pajitnovs Werk echte Erfolge vorweisen. Der russische Kosmonat Aleksandr A. Serebrov nahm *Tetris* 1993 mit auf die Raumstation MIR, womit es zum ersten Videospiel im Weltraum wurde. Das Blöckchen-Sortieren soll sich sogar dazu eignen, um von einer anderen Sucht loszukommen. Das behaupten zumindest Wissenschaftler der Plymouth University: Nur drei Minuten täglich mit *Tetris* sollen demnach das Verlangen nach einer Zigarette unterdrücken. Zusätzlich soll es auch krankhaften Essensgelüsten sowie klassischen Drogensüchten entgegenwirken.

Alexey nimmt solche Behauptungen ernst und fügt hinzu: „Es heißt, dass das Spiel jungen Leuten dabei hilft, sich besser zu konzentrieren. In Oxford wurden Studien durchgeführt, wie sich *Tetris* positiv auf das posttraumatische Belastungssyndrom auswirkt. Das finde ich natürlich sehr gut, es ist ein sehr schöner Nebeneffekt."

Doch was macht *Tetris* überhaupt so unwiderstehlich? Alexey ist fest davon überzeugt, dass die Einfachheit seines Spiels der Grund ist. „Vor zehn, 15 oder 20 Jahren war die Sache eigentlich klar. Damals hatten viele Menschen noch Angst vor Computern. Sie waren ihnen zu kompliziert. Es war wie eine Barriere, die Leute davon abhielt, sich mehrere Stunden lang mit Computern zu beschäftigen. *Tetris* war etwas Neues. Es gab eine Art soziale Komponente und das Interface sah ungewöhnlich, aber simpel aus. Diese Elemente zerstörten die Barriere."

Tetris wurde vermutlich genau zur richtigen Zeit veröffentlicht. 1985 portierte Alexey seinen Puzzler auf den PC. Daraufhin verbreitete es sich zunächst in Osteuropa, wo die Liste der verfügbaren Spiele offiziell auf Produkte aus der Sowjetunion begrenzt war. Im Januar 1988 tauchte *Tetris* auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas auf. Dort fiel es Hank Rogers ins Auge, der bei der Promotion noch eine wichtige Rolle spielen sollte. Als der Kommunismus ein Jahr später zusammenzustürzen begann, war dann auch der staatliche Exporteur für Computer-Hardware und -Software, Elektronorgtechnia, in der Lage, den gesamten Weltmarkt zu beliefern.



1989 schnappte sich Nintendo *Tetris* als Launchtitel für den Game Boy – in der Folge spielte es dem japanischen Unternehmen ein Vermögen ein. Den unglaublichen Erfolg auf dem Handheld erklärt Alexey wie folgt: „*Tetris* hat eine spielerische Tiefe – es ist nicht so flach wie *Tic Tac Toe*. Es konnte auf jedes Gerät portiert werden, ein kleiner Bildschirm und ein simpler Prozessor reichten schon aus. Es war perfekt für den mobilen Einsatz geeignet."

Versionen für Heimcomputer heizten das Phänomen zusätzlich an. „Tetris gab es für den C64 und viele andere Geräte", rekapituliert Alexey stolz. Bei der Verteilung der Spielertypen fiel allerdings ein Umstand schnell auf: Das Interesse an *Tetris* war bei Frauen besonders hoch. „Ich kann es nicht aus psychologischer Sicht erklären, aber es ist ein Faktum: Die Frauen fühlten sich zu *Tetris* hingezogen."

Tetris ist auch für seine Musik berühmt. Bekannt wurde sie vor allem durch die Game-Boy-Version, erstmals benutzt wurde sie (in abgewandelter Form) jedoch schon vorher in den Apple-IIGS-und Mac-Fassungen von Spectrum Holobyte. Das Stück war so beliebt, dass es in einer Europop-Version von Doctor Spin Platz 6 der britischen Musikcharts erreichte. Hinter letzterem Projekt steckten übrigens der bekannte (und auch oft als Kitsch-Meister verschmähte) Komponist Andrew Lloyd Webber sowie der Plattenproduzent Nigel Wright. Dieses Beispiel zeigt sehr gut, dass Alexeys Spiel schon zu einer Art Kulturgut geworden war.

Dass mehr hinter *Tetris* steckt als Zerstreuung, verneint Alexey: „Hinter *Tetris* verbirgt sich keine Aussage. Eine Frage nach dem tieferen Sinn macht mich verrückt – ich habe keine Botschaft. Ich war einfach nur sehr glücklich, dass ich Menschen eine schöne Zeit bescheren konnte und sie Spaß hatten. Das ist der Grund, warum ich nicht so gern über die sozialen Auswirkungen des Spiels und ähnliche Dinge spekuliere."

Allerdings hat Alexey maßgeblich dazu beigetragen, dass sein Baby auch heute noch angesagt ist. Während andere Entwickler zu neuen Projekten weitergezogen wären, rückte er sein Spiel immer wieder ins Rampenlicht – und das (oder vielleicht auch gerade deshalb), obwohl er bis 1996 keinen Cent damit verdient hatte. Erst dann gründete er gemeinsam mit Hank Rogers The Tetris Company, die fortan dafür sorgte, dass der Puzzler jedes Jahr aufs Neue erfolgreich ist. *Tetris* ist in über 185 Ländern bekannt und wurde alleine auf Facebook mehr als 23 Milliarden Mal gespielt. Selbst ein Film ist immer wieder mal im Gespräch.

Die Liste der Auszeichnungen wird von Jahr zu Jahr länger. Neben *Pong*, *Pac-Man*, *Super Mario Bros.*, *Doom* und *World of Warcraft* darf sich *Tetris* seit 2015 auch als Mitglied der Hall of Fame der Videospiele im Strong-Museum in New York zählen. Als Grund wurde hierfür angegeben, dass *Tetris* mittlerweile ein Kulturgut sei, das selbst schon auf den Fassaden von Hochhäusern gespielt werden könne. Bei der Auszählung der Stimmen konnte es sich gegen *Space Invaders* und *Angry Birds* durchsetzen. Es geht eben doch nicht nur um kleine Pixelblöcke …



» Hank Rogers erkannte sofort das Potenzial und sicherte sich die Rechte für den Vertrieb auf Konsolen.

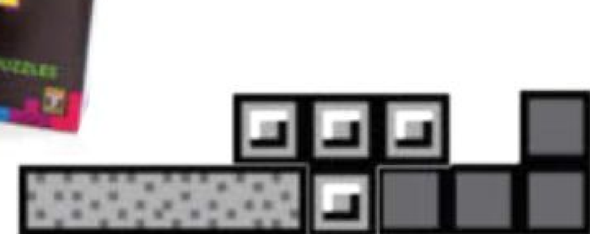
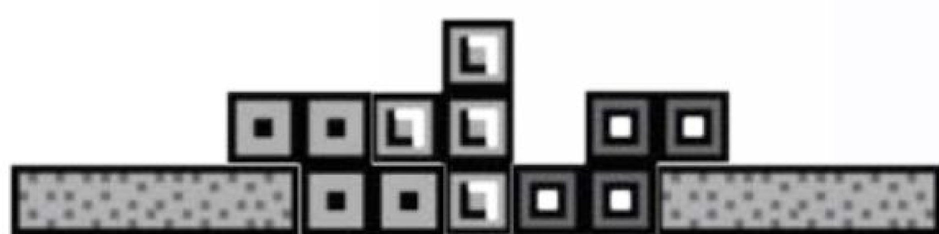
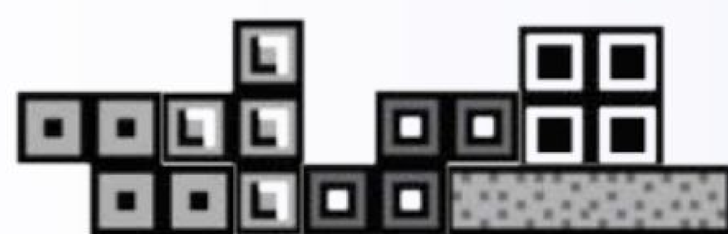
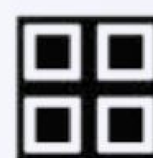


© Kasia Chmura-Cegiełkowska

BLOCK-PARTYS

2014 wurde *Tetris* auf der Fassade eines 29-stöckigen Hochhauses in Philadelphia gespielt. Es war die Verwirklichung eines lange gehegten Traums von Alexey. „Schon sehr früh wünschte ich mir, dass jeder auf der Straße *Tetris* auf einem riesigen Bildschirm spielen kann", so Alexey. „Als es dann tatsächlich Leute auf einem Gebäude spielten, war das der beste Moment in meinem *Tetris*-Leben!" Dieselbe Freude verspürte er auch, als *Tetris* 2015 auf dem Kultur- und Wissenschaftspalast in Warschau spielbar war. Als Spielfeld hielten hierbei die Fenster des Hauses her.

Aktuell sind Alexey und sein Business-Partner Hank Rogers damit beschäftigt, *Tetris* eSport-tauglich zu machen. „Das Spiel benötigt noch einige Anpassungen, doch wir arbeiten an einer sehr guten, kompetitiven Zwei-Spieler-Variante." Bis es so weit ist, greifen Spieler weiterhin auf die NES-Version von 1989 zurück. Die jährlichen Classic Tetris World Championships gingen im Oktober 2015 in die sechste Runde, erstmals gab es dort auch ein PS4-Turnier. Mehr als 47.000 Zuschauer verfolgten die Veranstaltung online, 500 Personen waren live vor Ort auf der Portland Retro Gaming Expo in Oregon.





Jörg Langers

RETRO-TOP-10

Jörg blutete das Herz: „Nur zehn Spiele?“ Darum nennt er auch die Verfolger: *C&C, Pirates!, Bard's Tale, M.U.L.E., Archon, System Shock, Wasteland, Panzer General, Paradroid, Warlords.*

01 ULTIMA V

1988, C128

● *Ultima V* hat mich im Herbst 1988 wochenlang in seinen Bann gezogen; meinen End-Screen schickte ich ausgedruckt an Origin und bekam dafür postwendend eine Urkunde von Lord British. *Ultima V* war detaillierter als alle Vorgänger, es gab neben Städten auch Dörfer, Festungen und Hütten. Im Kampf konnte man frei zielen und mit mehr als einer Waffe gleichzeitig angreifen. Es gab Ruderboote, Schiffe und andere Transportmittel. Sogar die Teleport-Tore durfte ich, durch Ausgraben ihres Mondsteins, mitnehmen! Die 3D-Dungeons führten nun in die Underworld, eine zweite 2D-Welt unterhalb von Britannia. Seit deren Erforschung war Lord British vermisst, sein Statthalter Blackthorne pervertierte die acht Tugenden und unterdrückte Britannia. Kontrolliert wurde er von drei Shadow Lords, die immer wieder die Städte heimsuchten – bis ich sie nacheinander in ihren Türmen besiegte. Ein spielmechanisches und erzählerisches Meisterwerk! Und auf dem C128 besser als auf C64 (Musikstücke, Bedienung).

05 ULTIMA VII

1992, MS-DOS

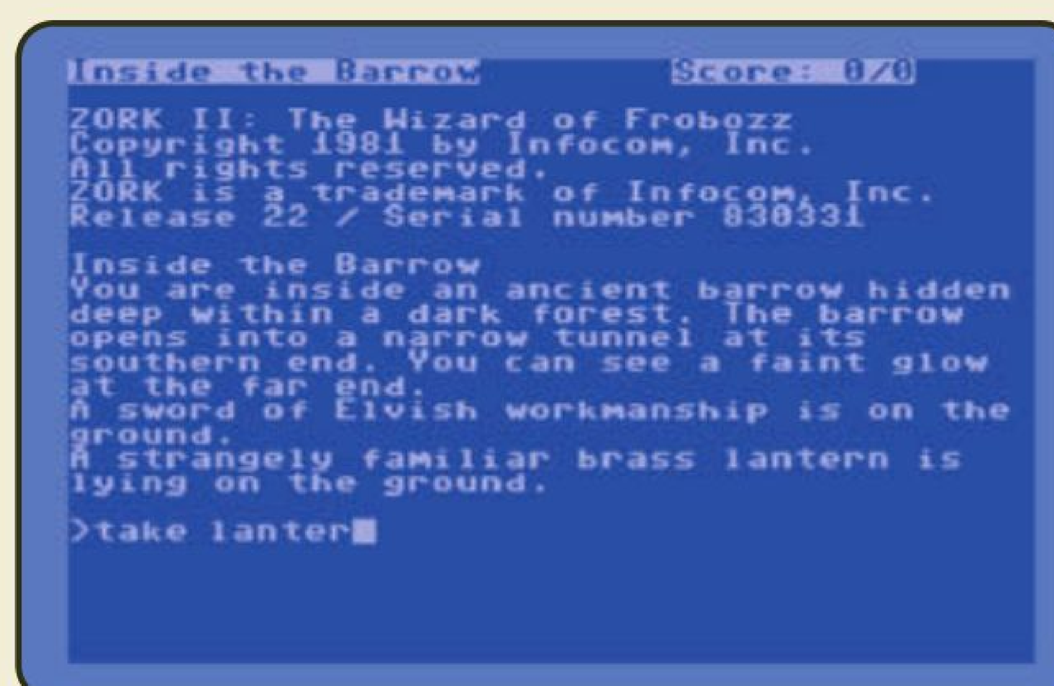
● Für dieses Spiel fuhr ich mit meiner Noch-nicht-Freundin in deren Auto extra nach Köln, um von einem Elektromarkt-Kumpel vergünstigt einen 386er DX zu kaufen. Was man halt so macht, wenn man fürs anstehende Abi lernen muss. Ich zähle übrigens *Ultima VII-1 Black Gate* und *VII-2 Serpent Isle* (1993) zusammen: Ersteres hatte die unglaublichste Grafik, die ich als *Ultima*-Fan je erblickt hatte (Detailgrad, Wettereffekte!), Letzteres die kompaktere Welt plus Detailverbesserungen, etwa beim Inventar. Nur die Rundenkämpfe fehlten mir in beiden *Ultima VII*-Teilen.



06 ZORK II

1982, C64

● Mein Englisch war mies, bis ich US-Filme und -Bücher sowie Infocom-Adventures für mich entdeckte. Statt der „echten“ Originale von *Zork*, *Starcross* und Co. besaß ich nur die Commodore-Pappschuber ohne „Feelies“ (*Suspended* bot immerhin den Plan und sechs Plastikfolien-Roboter). *Zork II* habe ich für die Top 10 gewählt, weil das Ringen gegen Frobozz und seine „F“-Zauber so spannend war, und wegen der besten Szene, die ich je in einem Adventure erlebte: Ich lockte einen Drachen in eine Eishöhle, wo er sein Spiegelbild für einen Rivalen hielt …



07 ULTIMA VI

1990, MS-DOS

● 1990 spielte ich immer noch auf C128 und Amiga, doch *Ultima VI* erschien zum Start nur für MS-DOS! Also kaufte ich mir erst das Spiel und fragte dann meinen Informatiklehrer, ob ich nicht einen eigenen Schlüssel für den Computerraum haben könnte. Dort spielte ich *The False Prophet* auf einem schnellen 286er-PC mit VGA durch. Es war das letzte „kachelbasierte“ *Ultima*. Und letztmals gab es Rundenkämpfe, und zwar wie bei *Ultima I* und *II* wieder direkt in der Spielwelt statt auf Extra-Bildschirmen.





02 ELITE

1985, C64

Einen Frühsommer lang sah mein Tagesablauf nach der Schule so aus: C64 starten, zurückgespulte *Elite*-Kassette einlegen, Datasette auf „Play" – und dann zum nächsten Supermarkt wandern, um mich mit Aero-Schokolade einzudecken. Nach meiner Rückkehr war *Elite* meist geladen, und ich konnte meinen Weg durch acht Galaxien mit 2.000 prozedural generierten Planeten fortsetzen. Heute würde ich streiken ob der repetitiven Routine „handeln, Schiff ausrüsten, hyperjumpen, fliegen, ballern, andocken". Damals war ich mit Leib und Seele Pilot, der für den *Elite*-Rang 6.400 Abschüsse schaffen musste.



03 ULTIMA IV

1985, C64

Hier wurde „Artos The Avatar" geboren, seitdem mein häufigstes RPG-Alias. *Ultima I* hatte auf vier Fantasy-Kontinenten, Teil 2 auf der Erde und anderen Planeten, Teil 3 auf Sosaria gespielt. Erst mit *Ultima IV* wurde Britannia zur Serien-Welt, besiedelt von Haudegen wie Dupre, Shamino und Mariah. Story und Spiel waren komplexer als zuvor: Um Avatar zu werden, musste ich in acht Tugenden Erleuchtung erlangen (nicht stehlen, nicht fliehen et cetera) und an Schreinen beten. In den Dungeons gab's spezielle 2D-Kampfarenen mit Rätseln, von denen neun in der Abyss einen „2D-Dungeon im 3D-Dungeon" bildeten.



04 CIVILIZATION

1991, AMIGA

Schon 1990 war ich von *Railroad Tycoon* fasziniert gewesen, wegen des „echten Kontinents im Amiga", doch *Civilization* toppte die Eisenbau-Wirtschaftssim in jeder Beziehung: Die ganze (zufallsgenerierte) Erde! 4.000 Jahre Geschichte! Forschung und Stadtausbau! Diplomatie! Bevölkerungsmanagement! Verschiedene Siegarten! Zig Militäreinheiten zu Wasser, zu Lande und in der Luft! Und ein Kampfsystem, bei dem ein verschanzter Speerträger auf einem Küsten-Gebirgsfeld durchaus ein Schlachtschiff besiegen konnte …

08 POPULOUS

1989, AMIGA

Zeitdruck-Strategie fand ich auch vorher (zum Beispiel *Combat Leader*) und nachher (zum Beispiel *Dune 2*) spannend. Doch es war *Populous*, das mich mehr flashte als irgendein anderer Echtzeit-Titel (sogar noch knapp vor *Command & Conquer*). Denn die Spielerfahrung war komplett neu: Als Gott erschuf ich Berge und Täler, ebnete meinem Volk neue Siedlungsflächen, ging mit Magie und flinken Mausklicks aufs Feindvolk los. Als Solospiel „nur" klasse, wurde es im Multiplayer-Duell auf zwei kabelverbundenen Amigas zur stundenverschlingenden Sucht.



09 ULTIMA III

1983, C64

Die Sommerferien 1984 waren wegen eines Bänderrisses praktisch gelaufen, da kam das ersehnte C64-Importspiel an. *Ultima III* war mein erster Serienteil, doch heute weiß ich: Es war das erste *Ultima* mit einer Heldengruppe, mit Kampfarenen und mit Sichtlinien (bei Nacht oder im Wald sah man weniger). Die Stadt Dawn tauchte sogar nur bei einer bestimmten Konstellation der beiden Monde auf. *Ultima III* bot Schifffahrt, 3D-Dungeons, Keyword-„Gespräche". *Ultima III* verzauberte mich und machte mich zum Fanboy auf Lebenszeit. (Bild zeigt die PC-Version.)



10 EMPIRE DELUXE

1993, AMIGA

Eigentlich war *Empire Deluxe* primitiv: Es gab eine Landeinheit, zwei Flugzeugtypen und ein paar Schiffe. Die Kämpfe waren so zufällig, dass man weinen konnte. Zudem wurde aus der anfänglich schnellen Insel-Erkundung und Städte-Eroberung bald exponentielle Schwerstarbeit. Doch *Empire Deluxe* machte zu dritt im Hotseat-Modus einen Heidenspaß. Spätes Bekenntnis an Stephan F. und Rene R.: Die sporadischen „Hitze-Resets" meines Amigas dienten zum Ausgleich meines Zufallszahlen-Pechs. Verzeiht mir das Cheaten!



VORSCHAU

Retro Gamer 4/2020 erscheint am 13.8.2020



SEGA VS. NINTENDO

Heute streiten sich PlayStation, Nintendo und Microsoft darum, wer nach welchen Kriterien die Nummer eins im Spielemarkt ist. Es war aber einmal eine Zeit, da gab es zwei Giganten, und wer von ihnen obsiegen würde, war keinesfalls ausgemacht …

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR

Was würde passieren, träfe John Rambo auf den Terminator? Wir sähen keine Chance für den Terminator, aber hier geht es um eine andere Paarung: Wir lassen die Versoftungen von Robocop und Terminator gegeneinander antreten.

IHR KÖNNT RETRO GAMER ABONNIEREN UNTER www.emedia.de/rg-abo ODER BESTELLEN UNTER shop.heise.de

SPIELE ALS BRIEFMARKEN

Selbstverständlich sind Retrospiele ein wohlfeiles Sammelobjekt, man muss nur Flohmarkt-Abgraser und **Retro Gamer**-Autor Stephan Freundorfer fragen. Doch in diesem Report geht es um etwas anderes: Spielemotive auf echten Briefmarken.



Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 196 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

IMPRESSUM

REDAKTION
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 München
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-0
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

CHEFREDAKTEUR (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

EXTERNE PROJEKTLEITUNG
Jörg Langer

LOKALISIERUNGSTEAM
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Sebastian Ehnes, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Thomas Stuchlik

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE
Winnie Forster, Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Mick Schnelle

SCHLUSSREDAKTION
Ernst Altmannshofer

ART DIREKTION UND LAYOUT
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

FREIE MITARBEIT
Simone Baruschka

VERLAG
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover, www.emedia.de

HERAUSGEBER
Ansgar Heise, Christian Heise

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Alfons Schräder, Jörg Mühle

VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
Telefax: +49 (0) 89/42 71 86-10

DRUCK
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

VERTRIEB EINZELVERKAUF
VU Verlagsunion KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 3019 1800
Telefax: +49 (0) 40 3019 145
E-Mail: info@verlagsunion.de,
Internet: www.verlagsunion.de

EINZELPREIS
Deutschland €12,90, Österreich €14,20
Schweiz sfr 25,80, Luxemburg €14,85

ABONNEMENT-BESTELLUNG
eMedia Leserservice
Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541 / 80009 126
Telefax: +49 (0) 541 / 80009 122
E-Mail: rg-abo@emedia.de
Internet: shop.heise.de/rg-abo-shop-flexabo

ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

FOTOGRAFIE
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

HINWEISE
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581





Copyright © 2020 Future Publishing Limited
www.futureplc.com

DIE BESTEN

100

RETRO-SPIELE

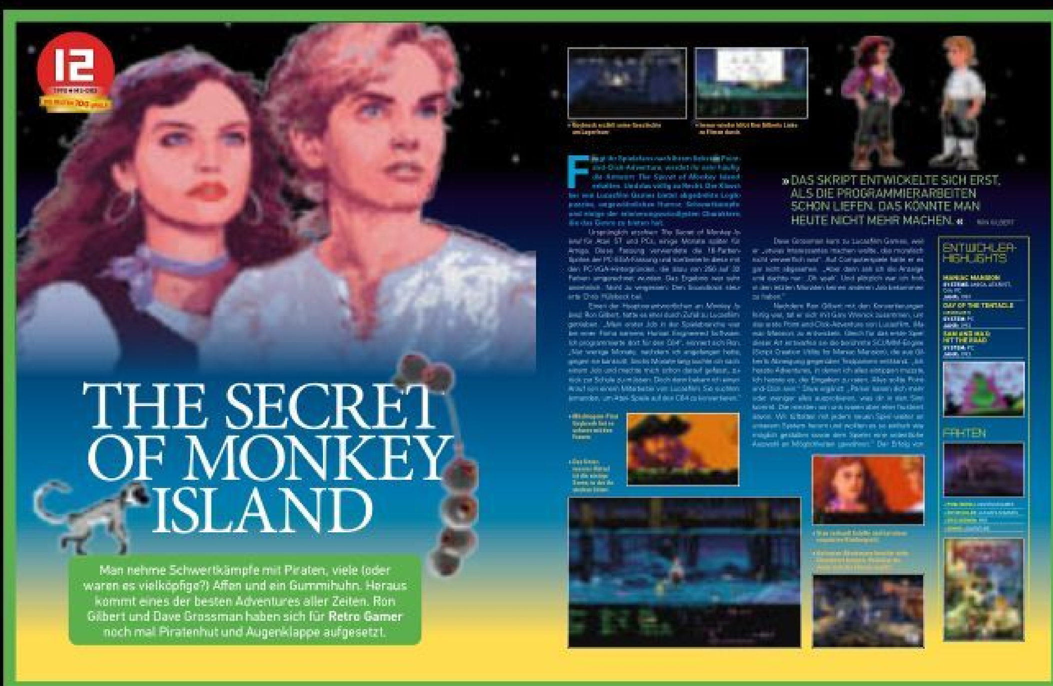

04

PAC-MAN

Im Mai 2020 ist Pac-Man 40 Jahre alt geworden! Und während viele alte Serien nur Retro-Fans ein Begriff sind, kennt wirklich jeder Pac-Man, aus eigener Erinnerung, aufgrund aktueller Spiele, vor allem aber aufgrund der Ikonik des gelben, angeschnittenen Kreises auf zumeist schwarzem Grund. Doch nicht jeder weiß, was alles im Original-Videospiel steckt und wie es zu seiner Entwicklung kam.

Am Anfang stand ein Klischee

PAC-MAN HEUTE SPIELEN


12

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Man nehme Schwertkämpfe mit Piraten, viele (oder waren es vielköpfige?) Affen und ein Gummihuhn. Heraus kommt eines der besten Adventures aller Zeiten. Ron Gilbert und Dave Grossman haben sich für **Retro Gamer** noch mal Piratenhut und Augenklappe aufgesetzt.


24

MARIOKART

Super Mario Kart ist wundervolles Oldschool-Gaming.


73

Nur wenige Retro-Sportspiele können heute noch überzeugen, doch *Summer Games* von Epyx ist eine rühmliche Ausnahme.

SUMMER GAMES

retro GAMER

